

Государства Шейи: Книга восьмая

Вендеа · Вестен

Аес Симпсон и Кевин М. Бозрвикль



~1668~

7th Sea

Roleplaying Game

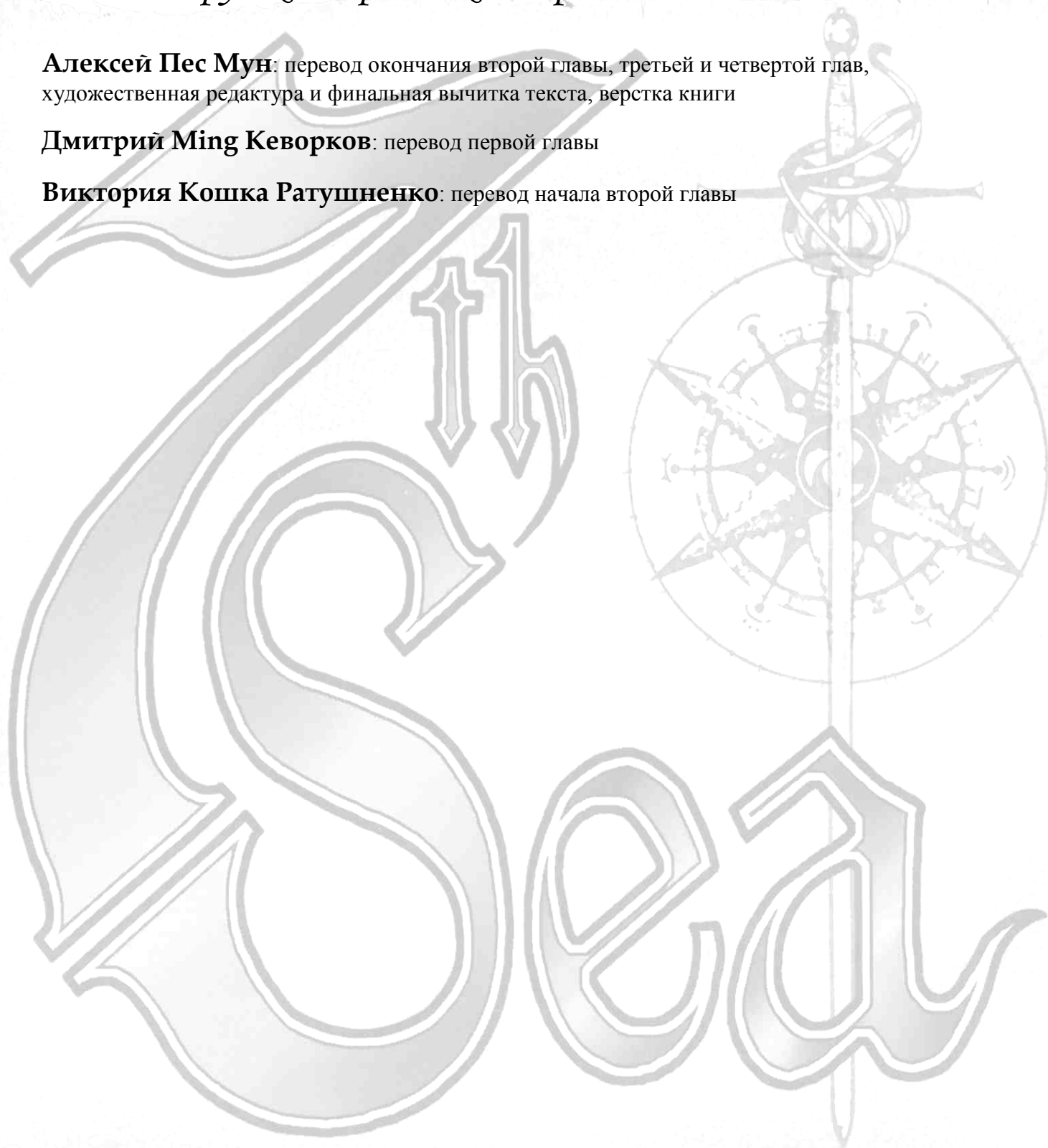
TNIELSE

Над русской версией книги работали

Алексей Пес Мун: перевод окончания второй главы, третьей и четвертой глав, художественная редакция и финальная вычитка текста, верстка книги

Дмитрий Ming Кеворков: перевод первой главы

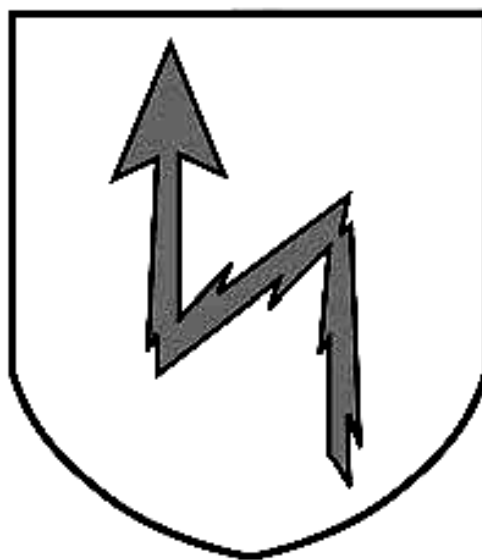
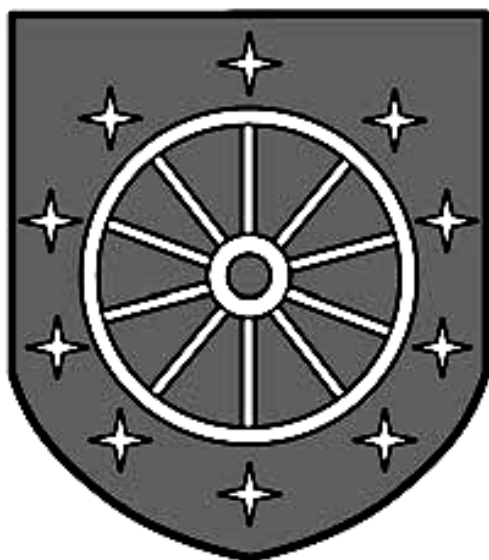
Виктория Кошка Ратушненко: перевод начала второй главы



2011

Вендель • Вестен

Кровь и Торговля



*«Мы не можем смотреть в прошлое и
будущее одновременно»*

Мастер Валь Моққ







Седьмое Море

Авторы

Лес Симпсон
Кевин П. Боэрвинкль

Соавторы

Лорен Дин
Дана ДеВрие
Петер Фланиган

Редактура

Ди. Джей. Трайндл
Роб Вокс

Художественный руководитель

Джим Пинто

Дизайн обложки

Брендон Гудьер
Стив Хо

Верстка

Брендон Гудьер
Стив Хо

Внутренние иллюстрации

Двухстраничный разворот

Карл Франк

Полностраничные заголовки

Деррик У. Гросс

Портреты во второй главе и карты

Крис Дорнаус

Прочие иллюстрации

Эндрю Бейкер
Крис Дорнаус
Деррик У. Гросс
А. Блез Ингрэм

Руны

Крис Дорнаус

Разработчик-координатор

Роб Вокс

Создатели Седьмого Моря

Джон и Дженнифер Уик, Кевин Уилсон

Отдельная благодарность

Спасибо Бренту Гриффину за советы по политическому устройству Венделя
Особое спасибо Артуру Милликену, Тагу Нильсену и Меган Ниф
Запоздалое спасибо Алексу Фоксу за помощь и советы при написании книги «Водачче».
Ты всегда будешь нашим Виллановой, Алекс

Посвящение

Эта книга посвящается Дана ДеВрие и Майклу Петровичу (чье творческое чутье без сомнения является предметом гордости их предков) и Нику ЛаЛоуну. Это та самая книга, которую ты ждал, Ник. Больше у тебя нет предлога отказываться от игры.



<i>Вступление: Покуда мы помним...</i>	6	<i>Глава четвертая: Раскол</i>	106
<i>Глава первая: Вендель•Вестен</i>	16	Игрок	108
История	18	Два мира, один народ	108
Вестенманнавньяр	29	Вестенманнавньяр: Смелость, Смекалка и Сталь	108
Вендель	39	Вендель: Ум, Упорство и Устремления	109
Территории	47	Разберемся на ходу	111
<i>Глава вторая: Герой</i>	58	Мастер	111
Вестенманнавньяр	60	Обретение Лаэрдома	111
Вендель	65	Живые Руны сегодня	112
Кресла Вендельской Лиги	68	Секреты неигровых персонажей	114
<i>Глава третья: Драма</i>	80	Новое чудовище	124
Расклад Судьбы	82	Шаблоны героев	125
Вестенский Рунный Расклад	82	Руны Лаэрдома	128
Вендельский Гороскоп	87		
Новое Прошлое	90		
Новые Умения	90		
Новые Навыки	93		
Новые боевые стили	93		
Новые правила Лаэрдома	97		
Новые Преимущества	98		
Новое Снаряжение	102		
Новые Правила	103		





Покуда мы помним...

Пьянящий аромат тушеного мяса и меда будоражил чувства закутанного в плащ человека, подобно сокровищам, которые ему довелось похитить за всю жизнь. Пустой желудок негодовал в нетерпении, покуда он наблюдал, как у большого очага из помятого котла разливают жидкую пищу в глубокие деревянные миски для голодных людей, весь день проводивших в трудах. Длинный дом был полон дыма и полумрака, но человек не сдвигал капюшона. Никто здесь не мог знать его, но рисковать все же не стоило.

Он осторожно приблизился к очагу, держа голову так, чтобы лицо его оставалось скрыто в тени. Юная девушка, чьи светлые волосы были заплетены в тугие косички, тепло улыбнулась ему.

– Ты голоден, странник? У нас не так много еды, но мы рады поделиться тем, что имеем,

Это были простые слова – для вестенманнавньярцев – но закутанный человек успел позабыть об этом. Ее доброта застала его врасплох, и поперек горла тут же встал твердый комок. Когда он, наконец, сумел заставить себя ответить, голос его звучал куда старше его истинных лет.

– Я действительно слегка голоден, благодарю за гостеприимство. – Он запнулся, прежде чем добавить обычное присловье. – Пусть око Всеотца всегда присматривает и бережет тебя.

Улыбка девочки стала шире, и она передала ему почти полную миску и рог с питьем. Закутанный человек порывисто подхватил их и оглянулся в поисках тихого уголка, где смог бы спокойно насладиться полученным сокровищем. Огромный зал был полон народу, но, в конце концов,

он увидел бочонок монтенской муки, у которого можно было устроиться. Судя по всему, здешние хозяева имели непростые знакомства.

Он прикончил мясо и холодный мед меньше чем в пять глотков. Тепло начало теснить холод в его животе, приятно отдаваясь в конечности, и он позволил себе расслабиться, впервые почти за полгода.

Вокруг хохотали и пили, ругань и похвальба заглушали друг друга. Рокот людских голосов то взлетал до криков, то понижался – словно судно, идущее по высоким волнам в незнакомых водах. Закутанный человек задумчиво покачал головой. Такой могла быть любая из ночей его народа с самого начала времен.

– Еще меду? – спросил щуплый мальчишка.

Если не считать короткой стрижки и отсутствующего переднего зуба, он был почти неотличим от девочки у котла.

Незнакомец в капюшоне хотел ответить, когда с другой стороны зала раздались крики. Мужчина, ростом с небольшую гору, вскочив с места бросился на своего соседа, повалив его на пол. Кулаки у обоих драчунов были тяжелые и умелые, что оба не замедлили продемонстрировать носу, челюсти и ребрам противника.

– Транд и Храфн, – спокойно объяснил мачик. – Они братья.

Дерущиеся поднимали тучи соломы, летели грязь, кровь и слюни, но ни одному пока не удавалось взять верх. Наконец поднялась женщина, огонь в волосах которой спорил с цветом ее гневного лица. Она легко подхватила тяжелую деревянную скамью и несколькими ударами в щепки расколотила ее о головы братьев, вышибив дух из обоих.

– Оск, – мальчишка ухмылялся. – Их сестра. Никогда не дает им толком поразвлечься.

На миг он всмотрелся в лицо человека под капюшонам, пытаясь различить черты, но сумел рассмотреть только край густой бороды.

– Так тебе налить еще меду?

– Да, – последовал ответ. – Спасибо тебе.



Вступление

Человек протянул мальчику пустой рог.

Болезненного вида мужчина с крючковатым носом и широкой усмешкой вскинул руки, требуя тишины. Это не помогло, но он все равно заговорил.

– Вижу, детишки Борка считают, что пора вечернего веселья уже подошла, так что я его продолжу.

Он вскочил на ноги и пошел вокруг очага, так что его тень обошла по кругу весь длинный дом.

– Сегодня я расскажу вам историю, легенду о Великом Змее и о победе тех двадцати пяти, что бились с ним. Я расскажу о силе Лаэрдума и тех, кто обратились Живыми Рунами.

Закутанный человек цедил питье через сжатые губы, в ожидании, как именно скальд расскажет древнее предание.



Слушайте!

Слышали вы о Гуннеф Врановласой, могучей воительнице, объединившей нас. Слышали вы, как сам Всеотец, сам Серый Странник возвеселился делам ее славным, выбрав своею земною рукой. Первым Верховным Королем. Она видела множество дней, и каждый был важен.

Но до того, в темные прошлые дни, наш народ был разъятым и слабым. Числом двадцать пять было наших племен, посеянных в землю Твореньем. Каждый гьявинг стерегся другого, забыв думать о том, что таится За Гранью. Только те, кто За Гранью, всегда будут помнить о людях.

Великий Змей обрушился горным обвалом, и в зубах его и чешуе цвет и ярость морских ураганов. Он пришел из-за дальних пределов времен, где рождается зло, где сама жизнь зародилась. Он не ведал пощады ни для кого.

Истребление для всех, белый ужас над морем, и твердью, и небом.

И по всем берегам скалды слагали скорбные строки о том, как Великий Змей истязал нас, и не единый из ярлов, сколь отважен бы ни был, не ведал надежды повергнуть его. Мы страдали от худшей на свете напасти, и ложились один за одним, ни одна из семей не избегла потерь. Зло было слишком сильно.

Наконец он укрылся в Хьялмарских горах, меж скалистых отрогов и снегов горы Тарн. Он смотрел на мир взглядом завоевателя. И не было тех, кто не чувствовал злой этот взгляд. Звери в лесах и низинах болели и умирали, рыбы скрывались в глубинах озер и морей, земли отказывали в урожае. Таковы были Худшие Дни.

Мы были истерзаны гневом Великого Змея. Он желал, чтоб истерлась из наших сердец память о Добрых Путиях, но наш дух оставался силен. Никогда не сдавайся! Двадцать пять сильных ярлов пришли в Саннинг Дал, долину в Хьялмарских горах. Таков был первый Альтинг.

И попирая камни, кости этого мира, наши вожди говорили слова. В их речах было пламя истории и дыханье спасения. В их речах была любовь наших людей. И сила Добрых Путей. Все знали, что следует делать.

У озера Югор двадцать пять отбросили прежние распри. Под древом Исендель Бьорнгаард двадцать пять врагов заключили союз. И присяга была запечатана кровью, двадцать пять друзей обещали, что Великий Змей будет повержен, а народ наш получит свободу.





Седьмое Море

Увитенхет был от века приметлив.
Не было тайн, что могли устоять перед ним.
Он постиг суть Великого Змея.
Понимал, что эти клыки рвут и кромсают,
острей и сильнее, чем даже тысяча копий.
Понимал, что чешуя отражает и сокрушает,
прочнее щитов из камня.
Он понимал мощь врага.

Но был Стерк, поражений не знавший,
и он обратился к другим.
Он постиг Великого Змея,
его мощь подобную буре,
его хитрость подобную ночи,
в чем была его страшная сила,
и вожди не могли ничего с ним поделаться.
Он постиг, что их сила в единстве.

Киндихет, отважный и острый умом,
согласился с мудростью Стерка.
И тоже поведал вождям великие истины.
Победу не взять наскоком.
Доблесть не терпит сует.
Что суждено, то свершится.
Лишь мастерство и умение способны вести
к цели сквозь тьму.

Рейсе был искушен в переходах,
муж, созданный для путешествий.
Для братьев он стал провожатым, находил он пути
там где не было вовсе путей,
пролагая дорогу там, где еще не ступала нога человека.
И недели холодного ветра протекли в Хьялмарских горах
и не счесть всех невзгод, что случились,
и страдания каждый познал.

Только двадцать четыре сумели пройти этот путь.
Хост остался помочь нашим людям,
присмотреть за полями и фермами.
Вновь заставил восстать наш дух
и насытил наши утробы.
Он помог нам запомнить,
что даже в эпоху невзгод,
исток нашей силы лежит на пороге отчего дома.

Эти двадцать четыре взбирались все выше и выше,
непреклонность гнала их к цели,
заставляя их двигаться дальше.
Даже Тунгсинн, полный отчаяния,
не забыл свою цель.
Словно горные туры,
они прыгали с камня на камень,
а потом им открылись отроги предвечной Тарн.

И вожди услышали Великого Змея,
как он с громом и треском
ворочался, словно сердитое море.
Это яд тысяч змей, сила тысячи ярлов,
серость тысячи пасмурных дней,
в лоне мира перекликались.
Это ждал в глубине своей страшной берлоги
чудовищный враг.

Синне, прекраснейшая из людей,
ни с одной из жен не сравнимая,
словно вихрем клинков обратилась.
Ей хотелось рвануться вперед,
ворваться в царство Великого Змея,
и немедленно уничтожить его.
Ведь сестра ее пала от этих клыков,
и теперь ее гнев неистово требовал мести.

Лиденскап был тоже готов.
В его сердце хватало огня,
сильный муж, чей суровый характер
и блестящий клинок
милосердия равно не знали.
Он был берсерк,
коварный и буйный,
не знающий страха.

Но был Стерк, поражений не знавший,
удержавший их от порыва.
Ведал он силу Змея,
клыков его, что пламенели,
и ледяной брони.
Ведал он, что не нужно вождям
гибнуть попусту в логове Зверя.
Нужен был план.



Вступление

На вершине Тарн был устроен привал
и Вельстанд сложил свои песни.
Его приняли и полюбили в наших краях,
пусть и был он рожден в далекой земле,
где царило иное зло.
Он был кладезь прекрасных идей
и решений:
что, кому предстоит совершить.

Бевегельс и Кьот встали рядом,
слушая речи Вельстанда.
Смрад Великого Змея
струился из входа в пещеру подобно дыму.
Ведь проникнув в наш мир Из-за Грани,
враг обрел здесь плоть.
И хотя эта плоть была страшно сильна,
может быть, в том была его слабость.

Форнюфт-художник, лишившийся зрения,
рисуя глаз Всеотца,
видел больше, чем может
видеть простой человек.
Он смотрел на Великого Змея,
и чудовище билось, свиваясь в огромные кольца.
Как любая змея,
зверь менял свою кожу.

И тогда Кьот постиг
таинство Плоти.
Бевегельс шепнул он на ухо решение,
а та рассказала всем прочим.
Ведь если чешуи Великого Змея
защитить его были способны,
значит, можно использовать их для защиты
в сражении с ним.

Даже Кьолиг, вечно задумчивая,
улыбнулась, услышав такие слова.
Варсель хлопнул в ладоши и рассмеялся.
Он понял: с Великим Змеем
нужно драться под небом,
и вызвался сам войти в логово,
выманить Зверя.
Гренселос же поможет ему спастись.

Стерк осмотрел вход в пещеру,
берлогу Великого Змея.
Вместе со Стирке и Сторсаэдом,
он вызвал обвал.
Они сузили выход,
насыпав камней.
Человек там прошел бы свободно,
но никак не Великий Змей.

Варсель и Гренселос прокрались вниз,
с одним лишь факелом.
Скользкие стены в пещере,
синева на стенах, словно воздух морозного утра.
Вниз и вниз они шли,
глубже в Тарн, чем любой человек до того.
И чудовищный смрад Великого Змея
терзал их носы и глаза.

И они отыскиали Зверя в гнезде из тел,
в грудe трупов недавних жертв,
пожирающим их постепенно.
В разные дни выбирал он разные части.
Он купался в своих нечистотах,
довольный содеянным злом,
но хотя он уродовал наши тела,
наши души были сильны.

И Варсель плясал пред Великим Змеем,
каждым словом своим насмехаясь над ним,
презирая его каждым жестом.
Враг сначала не верил
потом не желал понимать,
наконец – не умел стерпеть.
Он исторг громкий рев
тысяч диких безумных зверей.

И бежали Варсель и Гренселос.
И бежали с отчаянием
кроликов перед волками.
И бежали со скоростью
стрел из тугого лука.
И бежали с напором
шторма, рвущего парус.
Свои жизни догнать торопились они.

И все же их быстрые ноги
не смогли бы успеть.
Зверь шипел,
Зверь крушил,
и все ближе смыкались
с чудовищной силой клыки
его ядом
сочащейся пасти.

Их стремительный бег
погасил их огонь,
и оставил без света
в первобытном кошмаре.
В черноте
Варсель стал беспокоен.
он гадал во весь голос,
удалась ли последняя хитрость.

Но Гренселос всегда выход мог отыскать,
не теряя присутствия духа.
Он один смог уйти из подвалов
великой Твердыни Кригсфанг.
Чтоб сбежать от Великого Змея
в свете он не нуждался.
И ведомый чутьем он пошел,
и с собою он Варселя вынес.

Перепрыгнули гьявинги
через насыпь у входа,
надломленного входа в пещеру.
В вечернюю свежесть,
в богатство блекнувших красок,
они выскользнули, задыхаясь.
Вожди ожидали,
и оружие жаждало битвы.

И Великий Змей появился,
извиваясь, как белый язык.
Его рев пронизал целый мир,
отражаясь отрогами Тарн.
Эта ярость заставила горы дрожать,
и тряслись в небесах сами звезды.
Он сложился пружиной, и бросил вперед свое тело,
и готовился снова ударить.

Энсомхет был готов,
он стоял в стороне от других.
И он первым добрался до Змея.
Он вонзил свой меч ему в бок.
Он напал в одиночку, и верный клинок
подцепил одну из чешуй.
Он единым мощнейшим рывком
оторвал ее прочь.

Энсомхет подхватил свой трофей,
и тогда сквозь него потекла эта сила,
будто камень, брошенный в воду, оставил круги.
Его прошлое было отсечено,
и весь гнев, все страхи, все пустые желания – тоже.
Так он принял дар чешуи,
он был первым.
Так он принял в себя ярость Великого Змея.

Так как он был один,
Энсомхет стал первой целью Врага,
и мечи белой пасти
разрывали, кромсали, мозжили, крушили.
И слюна была ядом,
разлагающим, едким, скверным, уничтожающим.
Энсомхет первым пал в том бою,
но отнюдь не последним.

Эти двадцать четыре стали теперь двадцать три.
Стерк собрал и в отряд,
выкликая приказы к атаке.
Но когда собрались все, Великий Змей своим телом,
пылая яростным гневом,
обрушил тяжелые скалы с высоких утесов.
И был Харье, удачей не слишком богатый,
он попал под удар.

Харье сорвался с вершины Тарн,
с высоты двадцати человеческих ростов
и выше, и выше, и выше.
Только прочные ветви
удачно растущего дерева
сберегли его от падения на скалы.
Деревянные руки схватили его за одежду,
и он шатко повис на ветру.



Вступление

Стерк послал своих лучших бойцов:
Стирке, Сторсаэд, Криг, Синне,
Лиденскап, Кйолиг, и Виллскап
устремились вперед,
отвлекая внимание Великого Змея.
И пока он сражался с ними,
остальные к нему подбирались,
чтоб напасть по команде.

Змей свивался в огромные кольца,
только чудом могли уклоняться отважные ярлы.
И когда он в четвертый раз отверз свою пасть,
Стерк команду подал,
и другие четырнадцать бросились в битву.
Топоры и мечи поднялись к небесам и упали,
подцепляя чешуи и вырывая их прочь,
словно корни из почвы.

Кьот был первым, кто вырвал себе чешую,
и кто принял в себя ее мощь,
дар проник в его кости и жилы,
обратясь к его истинной сути.
А потом он добыл величайшие тайны
из своей же души.
Проницательность эта сделала ярла сильнее,
направляя удары клинка.

Бевергельс и Варсель были следом за ним,
Увитенхет, Станс и Вельстанд.
Когда Фьелль брал свое, Змей ударил верней.
Он схватил отважного Крига,
и клыки глубоко пронизали несчастное тело.
Зверь швырнул его прочь,
ярл на землю упал, умирая,
окропив соком жизни снега.

Чешуя, что досталась Фьеллю, ярко сияла.
Он вдохнул полной грудью
и добычу к груди приложил.
Его сердце откликнулось силе,
и Фьелль тут же понял,
как спасти умиравшего Крига.
И тогда, позабыв о себе,
он помчался на помощь.

Остальные отважно сражались, его прикрывая,
Фьелль сумел добежать безопасно.
Жизнь сочилась на землю, ее оставалось едва,
но Фьелль знал, как ему поступить.
И когда его руки легли на ужасные раны
яркой вспышкой ударил свет,
будто молния в полночь.
Вместо грома пришло исцеленье.

Но в тот миг, когда страшные раны покинули Крига,
тело Фьелля тотчас приняло такие же раны.
Он брал боль и страдания друга себе,
чтобы друга спасти.
Он отдал свою жизнь,
чтобы Криг мог и дальше сражаться.
Принял смерть в одиночестве,
как подобает герою.

Криг взревел от скорби и ярости,
он воздел свой топор и рванулся вперед,
устремаясь следом за Стерком,
прямо в пасть Великого Змея.
Лиденскап, Кйолиг, Синне, и Виллскап
были с ним в той атаке, и голодные их топоры
с громким звоном упали на вражескую чешую.

Но, увы, ярлам до сих пор не хватало единства,
несмотря на команды Стерка.
И Великий Змей, собрав воедино все силы,
сокрушил Лиденскапа, Кйолиг, Синне,
размозжив их тела
и мгновенно пожрав целиком.
Криг и Виллскап отступили на сторону Стерка,
прежде взяв по одной чешуе.

Когда Гате добыл свою чешую.
он качнулся назад,
словно бы потрясенный трофеем.
Он хотел рассказать,
поделиться полученным знанием,
но внезапно исчез.
До сих пор неизвестно, куда пролегал его путь,
что последнее в жизни его глаза созерцали.

Когда Нод подхватила свою чешую,
ее переполнила жгучая бодрость.
И увидев, что муж ее, Станс,
стал созерцательно тих,
растворенный в покое подхваченной им чешуи,
она бросилась мимо него вслед за Стерком,
встав в строй воинов тоже,
стиснув зубы от ярости боя.

Чешуя Киндихета дала ему множество мыслей,
подарила ему мудрости и умения,
недоступные ранее смертным.
Понимание вспыхнуло тут же в его глазах,
и усмешкою губы скривились.
Он познал все, что знал сам Великий Змей,
он узнал все силы Врага
и его уязвимости тоже.

Чешуи Великого Змея,
твердокаменно-белые, словно ледник,
были больше, чем просто броней,
стали больше, чем просто щитами.
Ибо Враг обрел плоть,
в миг когда он пришел Из-за Грани.
На него возлегли слова Всеотца,
что изрек Серый Странник в минуты создания мира.

Каждая чешуя была словом,
элементом творения.
Воплощение совершенства
в форме и сущности,
с глубоко отпечатанным знаком.
Вязь связующих рун
предвечная Истина мира,
во владенье Великого Змея.

Как прибрежный утес,
Змей Великий теперь стал могуч,
непреступен для волн.
Но подобно утесу,
его стойкость могла подточиться.
И потеря каждой чешуи была словно трещина,
смертельная рана, в которую лед мог проникнуть,
расколов прочный камень.

И тогда Киндихет поведал о том
Стерку и всем остальным.
Ярлы возликовали, и дружно воздели клинки,
чтобы снова напасть.
Путь к победе был ясен,
а надежда дарила им силу.
И в едином порыве,
каждый взял чешую и каждый обрел свой дар.

Чешуя подарила Стирке могучие руки,
раздалась его грудь, стали ноги подобны столбам.
Перевитый могучими мускулами,
он почувствовал силу величайшего из быков.
Он рванул из земли могучее дерево,
против Великого Змея.
из ствола он сделал копье
просто дважды ударив клинком над корнями.

Стирке рванулся на Зверя,
и тот заревел, заметив его.
Он метнул свое чудо-копье
и оно полетело как ветер,
точно в цель,
прямо в глаз Великого Змея.
Сокрушенный ударом, Враг перемалывал камни,
выл от боли и в кольца тугие свивал свое тело.

Виллскап и Криг шли следом,
взяв свои чешуи.
Они вместе сражались, слушая речи Стерка.
Криг своим топором кромсал змеиную плоть,
глубоко уязвляя Врага,
на клинке Виллскапа поселились яркие молнии,
он метал их одну за одной,
прямо в раны Великого Змея.

И тогда молодой Сторсаэд,
что считался до этого слабым,
стал самым отважным из всех.
По сигналу Стерка,
он бросился с пика,
и спикировал вниз с мечом,
как голодная хищная птица.
Его чешуя подарила ему величие.



Вступление

И его клинок глубоко погрузился
прямо в глаз Великого Змея.
Ослеплен был их Враг,
но победа была далека.
Боль дала ему больше сил,
Зверь рванулся и освободился.
Ярлы бросились прочь, чтоб спастись,
ярлы бросились прочь, но не Стерк.

Единением наших людей
Стерк сумел настоять на своем.
Единением наших атак
подкрепились решимость и воля его.
Великий Змей стал слабее,
а Стерк был готов.
И единым могучим ударом
он свой меч в череп Зверя вогнал.

И Великий Змей содрогнулся,
а с ним содрогнулся весь мир.
Умирая, он ногу Стерка пастью нащупал,
но сомкнуться клыкам сил последних уже не достало.
И пещера Великого Змея начала кровоточить,
поднялся запах смерти.
Это место переменялось и стало вратами,
переходом За Грань.

Дело было за малым,
и сильные духом спешили.
Их клинки распороли тело Великого Змея,
разделив его длинный живот.
Ободрали его как морскую змею,
сняли кожу как будто с угря.
И последние из чешуй они взяли,
а останки столкнули За Грань.

Прежде, чем ликовать,
прежде, чем начинать веселиться,
Станс воздел свою руку.
Он призвал к тишине,
чтобы вспомнить погибших в бою,
помнить жертву
и дать их душам покой.
Никогда не забудем мы их!

Всеотец наблюдал,
и гордился могучим народом своим.
Это был риск из рисков,
ради целого мира.
Он увидел руны,
его слова, что связали Великого Змея,
и он подарил их ярлам.
Никогда больше зло не сумеет использовать их!

И погибшие тут же вернулись,
каждый воин взял слово жизни.
Даже Хост получил этот дар.
А потом Всеотец отвел их домой,
где они поделились этими силами
со всеми людьми.
Они стали Живыми Рунами,
и скъярены до их пор вырезают их имена.

Двадцать пять восседают рядом
с нашими предками
и Всеотцом.
Они – наши боги
и они – наши герои,
Те, кому нам подобными следует быть.
Улыбаясь, они взирают на нас,
и их имена никогда не будут забыты.



Одобрительный гомон прокатился по залу, когда скальд закончил, так что ему пришлось ждать, пока шум уляжется.

– Они с нами, – произнес он в наступившей, наконец, тишине. – Как и наши предки. Предки живут во всем. Покуда мы помним, они пребудут здесь.

Согласный ропот был ему ответом и закутанный человек улыбнулся. Предки и впрямь были здесь, они собрались в этом продымленном длинном доме, принадлежащем их потомкам. Он сделал последний глоток из рога, радуясь, что духи на время перестали нашептывать ему

о судьбе. Может, они даже дадут ему спокойно поспать целую ночь, раз уж он согласился приехать сюда.

Пальцы человека скользнули под капюшон, чтобы поправить повязку на пустой глазнице и отбросить прядь серых волос с тревожно изломленной брови.

Вступление

Меньше двухсот лет назад на островах Вестенманнавньяра можно было отыскать только снег, лед и примитивные племена побережных налетчиков, живущих строго по заветам предков. Они использовали могучую рунную ма-

гию для защиты своих домов, а мушкетам и пушкам предпочитали топоры и луки. Когда простое сельское хозяйство или охота переставали их удовлетворять, они устраивали неистовые набеги на соседние страны, без разбора хватая все, в чем нуждались и в чем не нуждались, прежде чем вернуться домой. Хотя они и наводили страх на всю Тейю, в их нехитрой жизни хватало места для гордости и благородного прошлого.

Сегодня, впрочем, эта страна выглядит совершенно иначе. Теперь местный народ называет свою родину Венделем и успел перестроить ее в государство утонченной культуры и прогресса. На месте длинных домов и общинных очагов возвышаются сияющие города. Местные торговцы продают прекраснейшие вещи на свете, а представители остальных стран приезжают сюда совершать сделки, и таким образом дополнительно обогащают их. Враги по-прежнему боятся их, но дело давно уже не в боевой мощи. Теперь окружающих страшат деловая хватка, экономическое господство и торговые связи. Страхат маленькие клочки бумаги, введенные Венделем — гильдеры — которые, кажется, готовы навсегда изменить Тейю.



Тем не менее, за пределами современных улиц Венделя все еще остается Вестенманнавньяр, не желая принимать изменения, предлагаемые их «прогрессивными» соотечественниками. Их традиции были навсегда разрушены, и дальнейший прогресс Венделя грозит уничтожить все их ценности окончательно. То, что вендельцы зовут прогрессом, вестенцы считают кощунством. То, что вендельцы зовут доблестью, для вестенца выглядит резней. Обе стороны накопили уже достаточно горечи и обиды, и ширящийся раскол между ними все яснее грозит гражданской войной.

Наша книга – про этот раскол.

Вендель и Вестенманнавньяр это край полный мощи, но мощь эта может иметь различное происхождение, в зависимости от того, к кому обращаться за помощью. Ни одна из сторон не признает того, насколько обе они до сих пор схожи, и именно в этом их величайшая беда. У них есть шанс однажды завладеть всей Тейей, сумеют ли они избавиться от стремления поубивать друг друга.

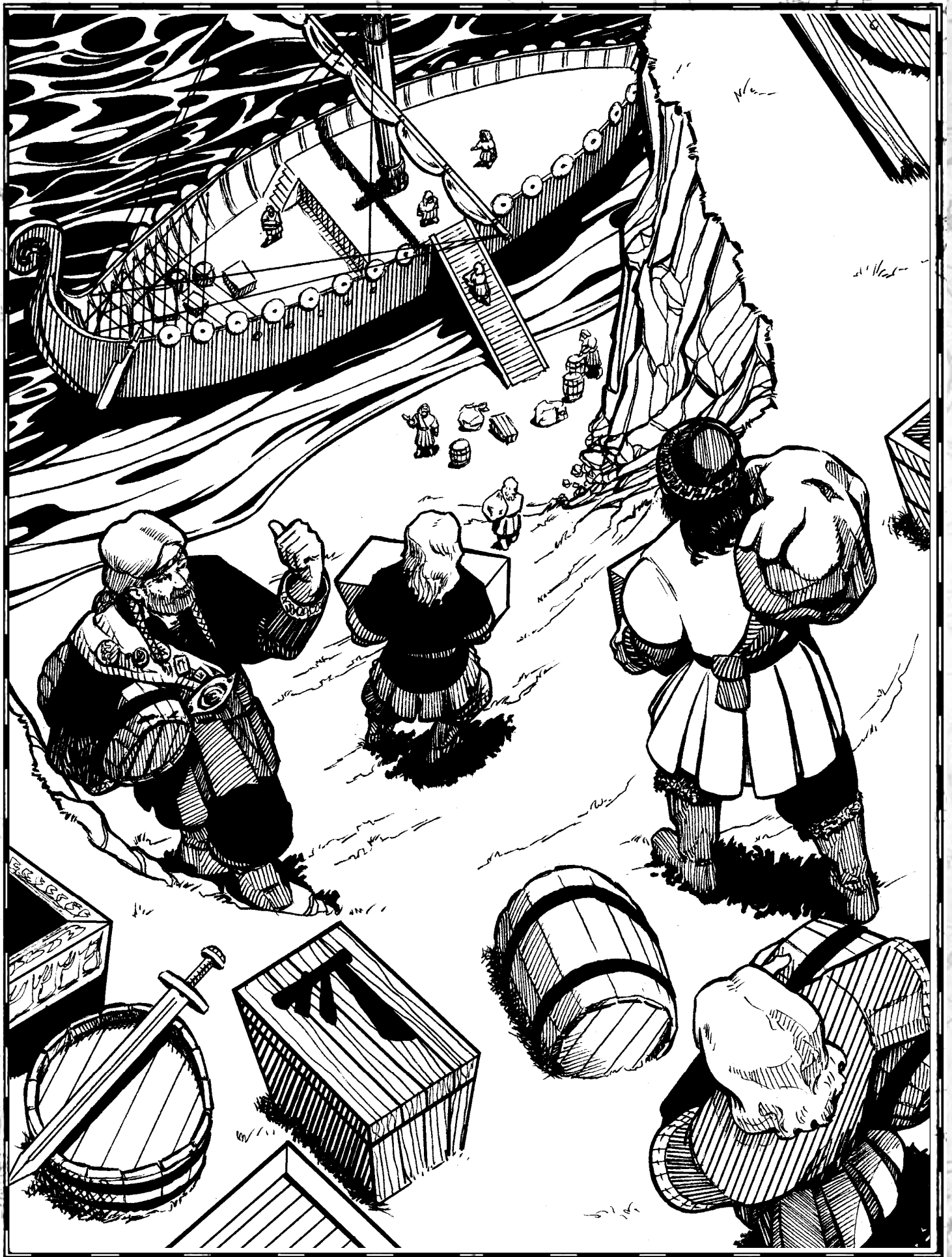
Первая глава этой книги описывает кровавую историю нации, ее подъем из варварства и ее сегодняшний статус экономической столицы мира. Там же вы найдете детали вендельской и вестенской культур и обзор важных мест на территории их общей страны. Вторая глава описывает самых заметных людей этой страны, в том числе влиятельных вендельских гильдмастеров и безжалостных вестенских воителей, противостоящих им. Третья глава скрывает новые правила, доступные только вендельцам и вестенцам, среди которых новые боевые школы, правила по астрологии и новый тип Расклада Судьбы. Наконец, глава четвертая содержит советы для игроков, чьи герои будут родом из Венделя или Вестена, равно как и тайны, доступные только Мастеру и описание нового мо-

гучего чудовища, обитающего на занесенных снегом пустошах. Там же вы найдете три персонажа, готовых для игры или для использования в качестве NPC.

Вендель и Вестен скованы одной цепью, более прочной, чем постоянно растущие между ними различия. Оба народа обладают своими уникальными силами, и взаимная гордыня не даст ни одной из сторон отступить. Понимание сути обеих точек зрения – гарантия выживания здесь. На мощеных городских улицах, или на занесенных снегом тропах промерзших пустошей, вам следует знать, как вести себя. Те, кто об этом не заботятся, редко достигают конца своего пути.

Вендель и Вестенманнавньяр не знают понятия нейтралитета, а выбрать сторону не так легко, как может показаться.





The background is a faded, historical-style map. It features a grid of latitude and longitude lines. Two prominent compass roses are visible: one in the upper right quadrant and another in the lower left quadrant. The map includes various geographical features like coastlines and islands, though they are not clearly defined. A thick black rectangular border frames the central text area.

Вендель *Вестен*



История

(Примечание. Время от времени в дальнейшем тексте мы будем использовать название «Вестен» в качестве укороченного «Вестенманнавньяр». Данная мера принимается исключительно для экономии пространства, и никоим образом не должна оскорблять вестенманнавньярцев и их уважаемых предков).

В последние годы многие ученые пытались расставить конкретные даты в истории Вестенманнавньяра и Венделя. К сожалению, это практически невозможно. Как и на Авалоне, у островов Вестена имеется богатейшая традиция сказаний, до последних веков остававшихся единственными свидетельствами исторических событий. История прячется в туманных легендах, и часто невозможно отделить факты от метафор, придуманных скальдами. Вестен не знал полноценного календаря, за исключением подсчета «лун» и «зим», пока другие государства не принесли сюда понятия летоисчисления. И даже после этого лишь несколько записанных саг сохраняют реальные даты, да и к ним ученые относятся с недоверием — некоторые тексты упоминают вождей, живших по три столетия и больше.

На Авалоне говорят, что легенды важнее истории. Для вестенманнавньярцев (и даже некоторых вендельцев) легенды и история являются одним и тем же. Конечно, существует множество вариантов истории на выбор, и в каждом скальд всегда старался добавить своих собственных цветистых деталей. То, что вы найдете ниже, это фрагменты наиболее популярных версий национального прошлого,

Начало

Согласно «Циклу Всеотца», сборнику вестенских поэм, мир родился из вечной борьбы льда и пламени. Царство пламени называлось Муспелль, а царство льда — Нифльхейм. Эти царства разделяла пустота по имени Гинунгагап.

Со временем пустота начала заполняться льдом из Нифльхейма, который плавился, приближаясь к Муспеллю. Многое возникло из тающего льда, как хорошее, так и плохое. Но главное — Всеотец, Серый Странник, сущность, наделенная великими знаниями и властью. В одиночестве бродил он по сырým пустошам Гинунгагапа в поисках того, с кем мог бы поделиться своими знаниями, но достойного не отыскал.

Наконец он решил отдохнуть под гигантским древом и почти заснул, когда подвергся нападению лютого великана, чье имя было Варльд. Они боролись и боролись, но в конце концов Странник убил мерзкое создание.

Безжизненное тело великана упало в воды Гинунгагапа, подав Страннику идею. Он сотворил мир из останков Варльда. Плоть стала почвой, кости и зубы — камнями и скалами, череп — небесным сводом, отделившим этот мир от других. Наконец, Всеотец пожертвовал собственным глазом, который вознесся на небо, став солнцем днем и луной ночью, чтоб Странник всегда мог наблюдать за своим творением.

Этот мир был Тейей, и веками в нем жил лишь Всеотец, но однажды он решил населить мир, породив людей из корней цветущего дерева. А чтобы им было, где жить, Странник разделил сердце великана на девять частей, создав девять островов, на которых вестенцы и вендельцы живут и по сей день.

Порядок вещей

Ненадолго оставив сотворенный народ, Всеотец решил навестить их лично. Он обернулся юношей по имени Свен и отправился странствовать по островам. Первый дом, в который он явился, был слеплен из травы и грязи. Он попросил живущую в нем бездетную пару о пище и приюте, кои те с радостью предоставили. Три дня они ели грубый хлеб и жидкую тюрю. Когда при-

шло время уходить, Странник отплатил за их доброту, подарив им сына. Мальчика назвали Трал, и он стал предком всех *тралов*-слуг.

Затем Свен направился к процветающему хозяйству, которым владела другая бездетная пара. Те также пустили его в дом и кормили мясной похлебкой и другими яствами. Уходя, Странник подарил им сына, которого назвали Карл. Он стал предком всех будущих *карлов*-фермеров.

Наконец, Свен прибыл к большому дому, и в нем жила богатая, но также бездетная семья. Он испросил приюта и еды, и хозяева предоставили их ему. Три дня ему не было отказа ни в чем. Довольный, Странник подарил им сына по имени Ярл. Тот вырос умелым воином и стал даже богаче родителей. От него ведут свой род все *ярлы*-воители.

Завершив странствие, Свен снова обернулся Всеотцом и дал своему народу четыре добродетели, кои должны были процветать превыше других: храбрость, верность, честность и удачу. Он сказал, что в них заключена тайна жизни и назвал их Добрыми Путями. И покуда люди придерживаются их, Всеотец будет приглядывать за своим народом.

Худшие дни

Хоть они и держались традиций, существование людей не было легким. Однако они приписали это мудрости Всеотца и научились ценить жизнь саму по себе. Они боролись с погодой, землей и морем за выживание, живя день ото дня и заселяя острова. А потом, как будто было мало борьбы со стихиями, они начали бороться между собой.

В итоге они разбились на двадцать пять племен, и безжалостно бились друг с другом. Они воевали из-за всего, от урожаев и охотничьих угодий до реальных и вымышленных обид. И так продолжалось бы бесконечно, если б не появилась угроза самому их существованию.

Великий Змей спустился с небес в этот мир из дальних миров, неся смерть и разрушение. Разделенные народы островов не были готовы к этому и не объединились вовремя, чтоб остано-

вить его в самом начале. Но скоро они сообразили, что, если хотят выжить, должны объединиться. Каждое племя направило посла в долину Саннинг Дал у подножия Хьялмарских гор. Послы договорились прекратить вражду и заключить союз против общих врагов. Связанные клятвой верности, они выследили чудовище и уничтожили его.

В процессе они выяснили, что чешуя Змея обладает магическими свойствами, заключенными Серым Странником в словах творения. Каждый из двадцати пяти воинов взял по чешуе, став живым воплощением одного из этих *«лаэрдов»* (подробности этой битвы можно найти в выдержки из Цикла Всеотца, представленного во Вступлении). По возвращению победителей к своим народам, их стали почитать как богов. Все вместе они стали известны как Живые Руны.

Время Живых Рун

Хотя ярлы, обратившиеся Живыми Рунами, теперь стали божественны, их когда-то смертная природа все еще довлела над ними. Новые силы обрели слишком человеческие формы, что было как благом, так и бедствием. О том, как Живые Руны использовали свои силы, есть множество историй. Во многих из них есть некое поучение, и дети вестенцев по сей день извлекают из них уроки.

Среди самых известных есть истории о Кьоте, который отказался от цивилизации и ушел в отшельники, о Варселе Проказнике, испытывавшем своих последователей на каждом шагу с последствиями как смешными, так и смертельными, и о Киндихете, который странствовал по островам, принося свои знания туда, где от них будет больше пользы. Но, тем не менее, умы и сердца северян более всего занимает история Крига.

После битвы со змеем, Криг стал воплощением победы в бою, вершиной мечтаний любого ярла. Однако, когда чудовище было повергнуто, острова познали мир. Больше не было боев, и вскоре Криг обезумел от сдерживаемой кровавости. Он созвал орду последователей, который вырезали его лаэрд на собственной плоти. Вместе они обрушились на берега островов,

уничтожая все на своем пути. Они совершали набеги не ради славы или выгоды, а ради простого удовлетворения от разрушений и покорения слабейших. Криг Воитель пал с пьедестала, став Кригом Бесчеловечным.

Его действия вызвали смешанные чувства у остальных Живых Рун. Одни (среди них были Енсомхет, Тунгсин и Харье) отказались вмешиваться. Другие (такие как Нод, Кьолиг и Лиденскап) помогали ему словом и делом, заявляя, что он лишь исполняет волю Всеотца. Но страдания, порожденные его гневом, не могли остаться незамеченными, потому Стирке, Сторсаэд, Синне и Виллскап снова взяли за оружие, поклявшись остановить Крига и его последователей любой ценой.

Наконец, Криг дождался новой войны и погрузился в нее. Кровавый конфликт захватил весь архипелаг. Ни одна сторона не могла одержать победу, но бесконечная ярость мешала Кригу организовать войска так, как это делали другие, и это ослабило его армию. В итоге война достигла Хьялмарских гор, где Криг дал свой последний бой.

Стирке пал в самом начале боя, задушенный могучими руками Крига. В свою очередь Синне убила Кйолига, и при поддержке Сторсаэда Виллскап нанес Кригу несколько ударов молний, которые способны были размолоть в щебень сами горы. Когда Виллскап послал последний смертельный разряд, клинки Линденскапа достигли цели. Тело Виллскапа присоединилось к уже имеющейся гряде мертвецов, но за него тут же отомстили два оставшихся союзника. Когда битва закончилась, снег был алым от крови.

Души Живых Рун, павших в том бою, немедленно вознеслись на суд в мир духов. Теперь они могли взаимодействовать с миром живых лишь как духи предков, но по-прежнему были властны наделять своими силами приверженцев.

Когда вести о последней битве начали разноситься, большинство оставшихся Живых Рун покинули людей. Неведомо, сколько их еще странствует во плоти по миру живых, но любой сьярен подтвердит, что сила их рун все также велика.

818 г. AV: Гуннеф Врановласая

После того, как Живые Руны скрылись от глаз смертных, острова вновь погрузились в хаос. Не удовлетворенные междоусобицами, несколько честолубивых племен отправились с экспедициями и рейдами в другие земли. Между тем ни у одного одиночного племени не доставало сил для ведения долговременной войны. Как только заканчивались несколько месяцев оттепели, то же происходило и с военными действиями, однако к весне земли и распри исправно оттаивали вновь. Много племен было стерто с лица земли, иные же были изгнаны за море. Место ушедших неизбежно занимало новое племя.

Много темных лет миновало, прежде чем, наконец, отважная и вдохновенная воительница разработала новую стратегию войны. Ее звали Гуннеф Врановласая, и она предвидела создание могучего королевства. От набегов она перешла к завоеванию и заселению. Вместо превращения своих пленных в тралов, она позволяла им сохранить свободу в обмен на клятву верности. Каждое завоеванное племя добавляло ей власти, и побежденные уважали ее страдание и благородство.

Оставшиеся враги осознали, что их судьба в ее руках. Вместо того, чтоб продолжать войну, они мудро решили заключить мир. Гуннеф встретила с ними в Саннинг Дал, на месте будущего Тингваллаватена. После трехдневных оживленных споров племена объединились под властью Гуннеф. Народ островов стал единым, и Гуннеф закрепила это, дав им общее имя – Вестенманнавьяр («единый народ западного предела»). Это был 818 год Anno Veritas, первая точная дата в истории островов.

Гуннеф понимала, что не сможет в одиночку управлять всем архипелагом, и отобрала девятих вернейших ярлов себе в помощь. Каждый получил под управление один из островов, который был переименован в его честь вместе с главным городом. Так, первым ярлом Эскйо был Кивик Халвард Эскйо, а первым ярлом Оддисвульфа – Киркюбейарклаустер Браги Оддисвульф, и так далее. Это стало отправной точкой вестенской традиции именования, согласно которой историю запоминают, давая местности имена знаменитых предков.

Во время строительства Тингваллаватена внезапный буран остановил работу, заставив людей искать укрытие. Сама Гуннеф не успела укрыться и затерялась в снежной буре. Когда ветры утихли, она вернулась к своему народу преобразенной. Ее темные волосы посерели, а левый глаз пропал. Она собрала своих ярлов и объявила, что Всеотец доволен их достижениями. В знак благодарности он сделал ее своим живым воплощением и сказал, что покуда вестенманнавьярцы чтят его, он будет направлять их. С торжественностью она провозгласила себя первой из Верховных Королей, посланницей Всеотца в мире смертных.

Затем Гуннеф собрала племенных вождей, сообщив, что Всеотец доволен их союзом и благо-

словляет их. Она вынула свой меч и подбросила высоко в воздух. Падая на землю, он начал вращаться, разбрасывая солнечные блики. Когда меч упал, острие указывало на запад. Тогда Гуннеф усмехнулась и объявила всех, кто жил на западе, врагами своего народа. Несколько дней спустя ладьи пристали к берегам Зачарованных Островов.

820 - 1020 гг AV: Набеги за море

Завоеватели достигли Авалона, и обнаружили остров разделенным между дюжиной королей. Местные не могли сдержать натиск объединенных сил Вестена, но один из них, Элилот Восточный, нашел силы для контрнаступления. Ценой большой крови с обеих сторон он отеснил рейдеров к побережью.





Истина о дальнейших событиях затерялась во мраке веков. По авалонской версии, Элилот построил первый в истории страны флот и дал вестенцам бой на их земле. Говорят, он одолел в поединке первую из Верховных Королей и призвал к миру между двумя народами. С новыми союзниками он вернулся на Авалон и объединил страну под властью своей короны.

Неудивительно, что у вестенцев есть своя, отличная от этой, версия. Согласно ей, рейдеры получили подкрепление и загнали Элилота в безвыходное положение. Впечатленная его непреклонностью, Гуннеф все же решила, что из короля выйдет лучший союзник, нежели враг. Протянув руку дружбы, она пообещала помочь Элилоту стать «верховным королем» его страны. В ответ она признает его своим ярлом, и карлы Вестена смогут торговать с Авалоном. Элилот быстро согласился и вскоре объединил страну под своей властью.

Точные факты утрачены обоими народами: события разнятся, в зависимости от того, кого спросить. Почти наверняка детали случившегося в те годы помнят Сиды, равно как и Живые Руны, но мало кто чувствует себя готовым задать им этот вопрос.

В любом случае, отношения меж двумя странами стабилизировались, заложив долгую традицию торговли и культурного обмена. Из трех культур Зачарованных Островов наиболее покладистыми оказались горцы. После пары пробных рейдов вестенцы основали торговые поселения, которые со временем пришли к процветанию. Два народа заключали смешанные браки, навсегда меняя генофонд отдельных регионов. Узкие ладьи порой везли за море столько же горских купцов, сколько и вестенских карлов.

Некоторые вестенманнавнъярцы увозили горских невест (а иногда и женихов) на свои острова. Эти переселенцы сыграли значительную

роль в вестенской культуре. Особый интерес у историков вызывают дневники Лейлы МакДональд, горской женщины, владевшей тейянским языком. В дневниках она восхваляла «Цикл Всеотца» и упоминала, что якобы целиком записала тексты поэм на тейянском. Если текст будет обнаружен, то это будет древнейшая из существующих копий, которая сможет пролить свет на некоторые забытые детали вестенманнавньярских верований.

900 - 1500 гг. AV: Верховные Короли

Такое развитие продолжалось несколько веков. У юного государства было полно хлопот. После долгих лет жизни душа Гуннеф Врановласой присоединилась к предкам. Никогда до того Вестенманнавньяр не испытывал столь великой скорби из-за единственной смерти. Скальды поют, что три дня царила тьма, и само небо плакало солеными слезами. Народ устроил Гуннеф пышные похороны, отправив в последнее путешествие в новой лодке, груженной лучшими яствами и сокровищами, какие только можно было достать.

Казалось, что после ее ухода горящий народ вновь разделится. Несколько сильных ярлов уже готовы были начать действовать, когда с севера явился путник с длинными серыми волосами и пышной бородой. Его звали Аш Дагфиннрсон, и у него не было левого глаза. Он поведал о загадочной буре, заставившей его искать убежище в пещере. Он сказал, что Всеотец не забыл своего обещания и сделал его новым Верховным Королем.

Люди засомневались, но Аш призвал скьяренов, служивших советниками Гуннеф. Они подвергли его испытаниям, которые мог пройти только Верховный Король. В итоге они подтвердили его титул, и правление нового Верховного Короля началось.

В отличие от предшественницы, Аш не отличался талантами полководца. К счастью, он осознавал это и поручил военные дела более способным ярлам. Что его действительно интересовало, так это континент Тейя и новые зем-

ли, возможно лежащие далеко на западе. Он направил за Авалон экспедиции, некоторые из которых основали форпосты на цепи дальних островов. По одной из легенд, одна из групп даже открыла далекий новый континент, но плавание было слишком долгим и тяжелым, чтоб установить постоянные связи со странными аборигенами.

Благодаря интересу Аша к далеким берегам, вестенманнавньярцы узнали многое об остальном мире, и процветали. Тем не менее, к их чести, они придерживались собственных традиций и верований. Прежний образ жизни был достаточно хорош для их предков, а значит и для них самих. Перемены были бы неприятны Всеотцу.

Серый Странник держал обещание, посылая новых Верховных Королей, каждый из которых идеально подходил для своего времени. Под их властью вестенцы жили в относительной гармонии друг с другом.

К несчастью для остального мира, гармония не выходила за пределы вестенских островов. В то время как Авалон заключил мир с Вестенманнавньяром, побережным землям Монтени, Айзена и Уссуры повезло меньше. Ярлы, в постоянных поисках новых противников, устраивали набеги на города и села, используя быстроходные ладьи для достижения эффекта внезапности. Они нападали без предупреждения, безжалостно сжигали дома и увозили все ценное. Магия Лаэрдом, воплощаемая символами Живых Рун, была их мощным оружием.

Иногда материковые королевства посылали солдат для борьбы с налетчиками. Ярлы радостно встречали их как проверку своих воинских навыков. Целые группы морских разбойников порою гибли от контрударов солдат Айзена и Монтени. Но не реже ярлы причиняли ужасные разгромы, продолжая бесчинства, как ни в чем не бывало. Эта череда нападений и воздаяний продолжался все средневековье.

Вестенцы редко выказывали интерес в завоевании других земель. Лишь некоторые Верховные



Короли испытывали судьбу, запуская длительные кампании против Айзена и Монтени – лишь для того, чтобы быть отброшенными. Вестенская тактика ценила быстрые, внезапные удары, слава ждала бойцов в первых рядах сражений, а не в гарнизонной службе, и потому рейды не часто завершались длительной оккупацией. Ярлы вскоре научились ограничивать свои атаки, захватывать что возможно, и оставлять врагам собирать осколки.

И горе той стране, что попыталась бы ударить по родине вестенцев. Кроме предполагаемого успеха короля Элилота, никому не удалось успешно взять штурмом вестенские острова. Несколько монтенских нападений poznali гнев рунных магов, уничтожавших флоты вторжения почти сразу по прибытии. В паре с негостеприимным климатом и географической изоляцией это позволило Верховным Королям править своими землями без помех.

Вдобавок к набегам ярлов, менее воинственное сословие карлов проложило морские пути за границу. Начиная с правления Верховного Короля Аша, карлы налаживали торговлю с другими странами. Они заключали договоры со значительными материковыми сообществами, меняя меха и драгоценности на более изысканные товары. Хотя их усилия не простирались дальше нескольких городов, то, чему они научились, окажет огромное влияние на будущее их страны.

Так продолжалось почти шесть веков. Ярлы разбойничали, карлы торговали и пахали, а тралы служили своим господам. Вестенманнавньяр жил как всегда, подчиняясь Верховным Королям и традициям предков.

Однако, этому не суждено было длиться вечно.

1501 г. AV: Становление Венделя

В то время как остальная Тейя переживала возрождение культуры и образования, Вестенманнавнъяр по-прежнему обретался в прошлом. Ярлы довольствовались набегами, охотой и войной. Со временем они все больше времени уделяли рейдам за море, и все меньше – удовлетворению нужд карлов и тралов. Это было чудовищной ошибкой. Жизнь на островах оставалась тяжелой. Люди страдали и гибли от голода, холода и болезней, как и всегда. Рейды ярлов обеспечивали некоторую поддержку за счет награбленного, но оно зачастую целиком уходило в дом местного правителя, а не на прокорм простого народа.

Карлы знали кое-что об окружающем мире, благодаря своим торговым соглашениям. Они видели перемены, происходящие на материке, и с завистью наблюдали, как их зарубежные торговые партнеры обогащались и жили в роскоши. Они видели, что людей в других странах уважали не за силу рук, а за силу идей. Они видели, что мир меняется. Как волк отращивает на зиму мех, они знали, что для выживания тоже должны перемениться.

Эйндриди Уттерстром, Верховный Король тех лет, распознал их недовольство и попытался справиться с этим. Он наказал ярлам прислушиваться к подданным, чтоб облегчить их страдания, как пристало добрым правителям. Но многие ярлы проигнорировали эти слова, одержимые лишь своими мечтами о славе. Переломный момент наступил в 1501 году, когда маленькая деревня на острове Гримстад вымерла от голода, потому что ярл забрал их запасы для своих воинов. Предприимчивый карл по имени Ингер Хольмстром, много времени проводивший среди южан, попросил Верховного Короля созвать новый альтинг, ежегодное собрание, обычно открытое лишь для ярлов. Предыдущее собрание было лишь пару недель назад, и большинство ярлов уже уплыли в набеги. И все же, что казалось совершенно невозможным, неслышанная просьба Ингера была удовлетворена.

На встречу съехались карлы со всего Вестенманнавнъяра. Кузнецы, пахари и всевозможные ремесленники собрались в длинном доме Верховного Короля в Тингваллаватене. Хольмстром страстно говорил о необходимости взять под контроль становящееся все более шатким положение в стране. Если бездействовать дальше, все больше деревень будут голодать, и пострадает больше людей. В предыдущие века их заморская торговля была ограничена. Теперь Хольмстром решил расширить ее. Он призвал отправиться в другие страны, научиться как можно большему и приложить новые знания на благо страны. У вестенцев было не слишком много вещей на обмен, но Хольмстром объяснил, что им и не нужны вещественные товары. Все, что было нужно, это навыки ремесленников и готовность к обучению. Тронутые его смелыми речами, карлы согласились агрессивно продвигать торговые интересы за море.

Они отправились на ладьях в Монтень, Айзен и Авалон, связываясь с купцами и предлагая свои услуги. Они использовали свои знания сельскохозяйственного, кузнечного и ювелирного дела, чтоб создать себе репутацию. В то же время они изучали тонкости коммерции, оказавшись способными учениками. Они обнаружили, что их корабли могут перевозить грузы куда быстрее и проще, чем материковые. Они открыли банки, позволившие при помощи денег делать еще больше денег. Они научились получать прибыль, совершая выгодные сделки, и устанавливали политические связи при дворах. Они также узнали, что их родина не так уж скудна ресурсами, как ранее считалось. Чудесные горячие источники, которые они воспринимали как должное, оказались заманчивой диковинкой для иностранцев. Северяне позволили монтенцам и авалонцам посещать источники (за небольшую плату, естественно). Спустя некоторое время план Хольмстрома начал приносить плоды.

Процесс был медленным и незаметным. Поначалу ярлы не замечали исчезновения своих подданных. Они просто жили привычной жизнью. Верховный Король молчал, считая, что у воинов-лордов уже был шанс исправить положение. С годами ярлы продолжали жить набегами,

а карлы – успешной торговлей. Теперь уже они стали истинными хозяевами своих поселений, обеспечивая ресурсы и строя новые дома, следя за тем, чтоб их соседи больше не страдали.

1516 - 1528 гг. AV:

Создание Вендельской Лиги

Успехи карлов были столь велики, что потребовалось дальнейшее усложнение организации, чтоб уследить за всеми операциями. В 1516 году Ингер создал в городе Киркюбейарклаустер совет. Последний был безымянным, но представлял и карлов, и тралов. В теории он существовал для организации растущего количества вестенских купцов, но также служил повседневым правительством страны: снабжал ресурсами нуждающиеся деревни, разрешал споры в отсутствие ярлов и тому подобное.

Хольмстром понимал, что ярлы захотят уничтожить совет, как только о нем узнают. Карлы не могли надеяться справиться с ними самостоятельно, потому решили нанять собственные вооруженные силы. Хольмстром связался с Императором Айзена Францем II и предложил сделку: защиту от ярлов в обмен на место в совете. Император, уставший от вестенских набегов и чувявший ветер перемен, согласился. Он выслал отряд телохранителей для членов совета, а также «официального айзенского советника», дабы тот представлял его интересы в совете.

Как и ожидал Хольмстром, его действия все же вывели ярлов из благодушия. Верховный Король, ранее поддерживавший действия карлов, был потрясен созданием совета и приказал его разогнать, даже если придется применить силу. К несчастью для него, неорганизованные ярлы по-прежнему были рассредоточены в набеге, а те, кто оказался рядом, уступали людям императора. Скоротечный бой завязался в предместье Киркюбейарклаустера, и ярлы были отброшены. Король с неохотой признал легитимность совета, при условии, что они по-прежнему будут признавать его власть как избранного Всеотцом. Несмотря на это условие, власть в Вестене навсегда сменила руки. Время шло, безымянный совет уверенно набирал по-

литическую власть, в итоге став современной Вендельской Лигой.

В тот же период среди карлов наметилась любопытная тенденция. Зарубежным партнерам было трудно произносить сложные вестенские слова и имена. Это тормозило торговые сделки и мешало сближению с континентальными властями. В ответ карлы начали сокращать свои имена. «Карлсефни» стал «Карлом», «Хильдигун» – «Хильдом», и так далее. Географические названия также подверглись изменениям, и вскоре это начало оказывать влияние на весь язык. Процесс протекал крайне медленно, и более консервативные вестенцы не замечали этого. Когда же они осознали, то пришли в ярость, ибо имена были связью с прошлым и силой Живых Рун. Но было уже поздно.

Воодушевленные успехами, карлы продолжили изменение страны. Они отбросили традиционное название своего сословия, начав называться «торговцами», как их заморские партнеры. Многие земляки стали стекаться к ним, устав от прежних обычаев и алча новой жизни. Они начали перестраивать города, привнося современную архитектуру и планировку улиц. Более того, в 1528 году они проголосовали за официальное переименование государства с «Вестенманнавньяра» в «Вендель». Вестенские консерваторы, раздраженные этими переменами, протестовали, но мало что могли поделать. Вендельцы познали силу денег и использовали свои новые богатства для защиты от ярости сородичей.

1565 г. AV:

Исчезновение Верховного Короля

У ярлов по-прежнему оставалось мощное оружие против перемен: Верховный Король. Эйндриди Уттерстром все еще имел влияние на вендельских торговцев, и они подчинялись ему как правителю. В 1547 году, однако, он умер и был сменен нетерпимым воином по имени Ульф Хофсгаард. Он презирал вендельцев и критиковал их на каждом шагу. Почти двадцать лет длился политический конфликт между Верховным Королем и торговым советом (теперь носившим название Вендельской Лиги). Он завер-

шился в 1565 году, во время спора по военному вопросу. Король Монтени закрыл для вестенцев важный торговый порт, арестовав несколько судов с командами. Верховный Король хотел послать лучших ярлов, чтоб сравнять город с землей. Лига предложила послать наемников, которые справятся с проблемой чище. Разъяренный, король послал войска без согласия совета. Они были вырезаны до единого монтенскими солдатами. Совет связался с Айзеном, добившись через него освобождения пленных без единого выстрела.

Опозоренный и униженный, Верховный Король исчез из Тингваллаватена. Одни говорят, что он удалился под сень пещер в центре мира, где состарился и умер. Самые рьяные вестенцы заявляют, что его трусливо убили вендельцы руками наемных убийц. В любом случае никто не знает точно, что именно произошло, и, когда через несколько лет новый Верховный Король так и не появился, это было сочтено вестенцами началом конца времен.

Многие из них удалились из растущих городов в северные пустоши, чтоб сохранить старые обычаи. Их набеги продолжались, но теперь не ограничивались чужими странами. Постепенно вендельцы также стали их целью. Корабли шли ко дну при странных обстоятельствах, странствующих торговцев похищали и преследовали. Не каждый вестенец принимал столь жесткий образ действий, но те, кто поступал так, все больше расширяли пропасть меж собой и продвинутыми сородичами.

К концу века Вендельская Лига приобрела сегодняшний облик. Торговцы эффективно контролировали национальное правительство, и успех Лиги обеспечил Венделю место среди мировых лидеров. Многие приняли протестантизм, отказавшись от язычества как от «устаревших суеверий», что помогло отложиться от пугающей репутации вестенцев. Хотя у торговых принцев Водачче было больше экономической мощи, их внутренняя борьба дала Венделю отличную возможность перехватить инициативу. К началу Войны Креста вендельские торговцы успешно закрепились на севере Тейи, но час их величайшей славы был еще впереди.

1620 - 1666 гг. AV: Триумф Лиги

К началу семнадцатого века успех Лиги наконец привлек внимание принцев Водачче. Как и ярлы, они не успели распознать растущую угрозу, но зато у них были ресурсы, чтобы бороться с ней. Вендельские торговцы вскоре столкнулись с тонким противодействием всевозможных форм. Корабли сгорали и пропадали в море. Ресурсы меняли руки, в то время как экономические возможности уходили на юг. Водаччеанцы нашли верных союзников в лице оставшихся вестенманнавньярцев, отчаявшихся остановить прогресс Венделя самостоятельно.

Вендель, в свою очередь, четко понимал, кто виновен в происходящем и не замедлил ответить. Они начали изматывать водаччеанских купцов, и между странами вскоре разгорелась негласная торговая война. Принцы не могли объединить силы, чтобы совместно обрушиться на вендельцев, что позволило тем закрепить позиции. Негласная война длилась более четырех десятилетий и продолжается по сей день. Она могла бы давно закончиться не в пользу Венделя, если бы не события в Айзене.

Война Креста

В 1636 году вспыхнула война между ватицинским большинством Айзена и местными протестантами. В стране воцарился хаос, давший вендельцам золотой шанс расширить свои рынки. Они охотно торговали с обеими сторонами, поставляя оружие, пищу и военное снаряжение для растущих армий. Будучи протестантами, они, естественно, благоволили единоверцам (к тому же, водаччеанцы были ватицинниками), но Лига диктовала строгий нейтралитет, потому многие вендельцы торговали и с ватицинниками.

В 1637 году «армия добровольцев» отправилась из Кирка в Айзен под предводительством вендельского протестанта Стефано Вульфа. Хоть и не санкционированный официально Лигой, Вульф твердо стоял за дело протестантов и обладал более чем достаточным военным опытом, чтоб переменить ход войны. То, что должно было стать чистой победой ватицинников, обернулось кровавой ничьей благодаря его талантам. Война тянулась тридцать лет, в процессе пере-

малывая Айзен. Вендель, поддерживая нейтралитет, безмерно выиграл от этого хаоса. (Чтобы узнать об этой войне больше, обратитесь к книге «Айзен»).

Гильдер

В 1664 году, когда война постепенно начала стихать, загнанная в тупик истощением и ужасающим обилием жертв, Лига начала обсуждение новой идеи, которая могла бы изменить лицо Тейи. Национальная валюта, как например монтенские соли, теоретически была обеспечена драгоценными металлами, которые могли быть обменены на товары и услуги. Но вендельцы, изучавшие денежные потоки, вывели теорию, что деньги необязательно должны быть сделаны из золота или серебра. Монета была лишь символом, поддержанным короной или другим подходящим поручителем. Если вера народа в правительство была сильна, то монеты оставались ценными независимо от материала.

И Лига задумала дерзкий план: банки обеспечат бумажную валюту — гильдеры, которые можно будет обменять (за небольшие комиссионные) на любые монеты Тейи. В случае успеха это обещало им почти неограниченные возможности заработка и открывало все рынки мира для вендельского влияния. Конечно, имелся риск, ведь раньше никто подобного не пробовал, но Лига посчитала игру стоящей свеч. Банки немедленно начали выпуск банкнот, обеспеченных ресурсами Лиги и меняемых на любую валюту мира.

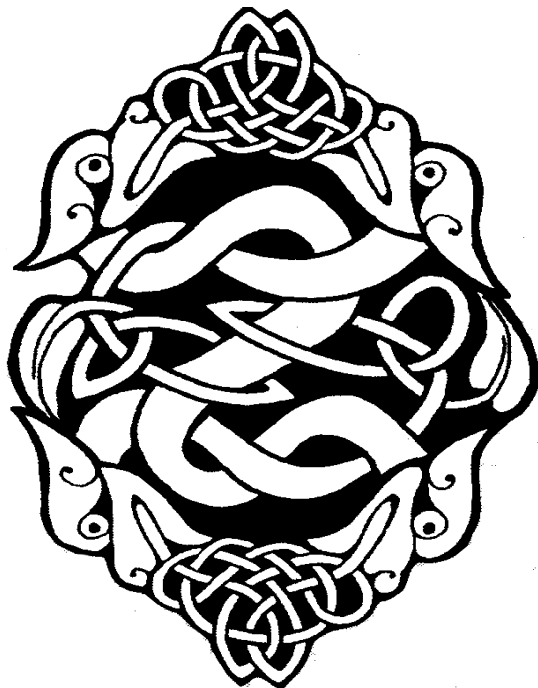
Это был ошеломительный успех. Хотя местные власти не сумели до конца осознать значение новых денег, заморские купцы приняли их с радостью. Международная торговля взорвалась, поскольку торговцы теперь могли следить за ценами на больших территориях. Объем морских перевозок вырос по экспоненте, приведя к новым договорам и процветанию. За несколько лет гильдер стал доминирующей силой в мировой экономике, и Лига пожала обильные плоды. Торговая война с Водачке, десятилетия пребывавшая в состоянии пата, начала поворачиваться в сторону победы Венделя.

Наши дни

Сегодня Вендель стоит на пороге нового золотого века. Вместе с Монтенью и Авалоном он входит в число мировых лидеров, а гильдер продолжает расширять влияние вендельцев в мире. Кирк, столица Венделя, полон жизни и является моделью новой Тейи. Образование пришло на острова и, куда ни глянь, вендельцы ведут мир в будущее.

Но не все столь безмятежно. Вестенманнавньярцы по-прежнему бороздят воды. Они слышат плач предков и рассматривают вендельский «прогресс» как предвестие конца света. Сила Живых Рун истощается, когда забываются старые традиции. Потому вестенманнавньярцы мертвой хваткой цепляются за них. Попытки «цивилизовать» их они встречают со злобой и враждебностью, а их ладьи продолжают нападать на вендельские морские пути. Кажется, каждый новый день приносит очередное происшествие, и иностранцы уверены: начало войны — всего лишь вопрос времени.

У этого измененного государства есть будущее, но вполне возможно, что оно окажется далеко не таким светлым, как полагает Лига.



Вестенманнавньяр

Вендель и Вестенманнавньяр серьезно отделились друг от друга за последние полтора столетия, миновавшие с момента раскола. Для постороннего глаза это выглядит так, словно две совершенно различных культуры сосуществуют бок о бок на островах. После более пристального взгляда, однако, различия очень быстро пропадают, уступая место до жути сходным манерам и чертам характеров. Вендельская и вестенская культуры являются извращенными отражениями друг друга, во всех мелочах. Это может объяснить растущую с каждым днем взаимную ненависть. Мы начнем с обзора Вестена.

Выдающиеся племена

Даже существуя сотни лет как объединенный народ, вестенманнавньярцы до сих пор разделяют себя на двадцать пять племен, называемых Норвикские Племена или даже Норвикские Государства. Это происходит в равной степени из традиций и почитания предков, и в каждом племени хорошо помнят, кто из Живых Рун вышел из их числа. За многие века эта система исказилась и обратилась разрозненной горсткой племен, сократившихся в числе и изменившихся составом, но все же, каждое из них до сих пор имеет связь с Живой Руной, и Норвикские Государства до сих пор зовут себя «двадцать пять племен».

Названия племен просты, они состоят из имени основателя и вестенского слова «фолк», означающего «народ», «люди». Если вестенец желает включить племенное имя в свое именование, используется частица «аф» («из»), как например Дарда Бергенсдоттир аф Ларсфолк. Из-

за массового истребления в течение последнего столетия, вестенские племена сильно рассеялись и часто смешивались между собой в сохранившихся во владении провинциях (вестенцы называют эти земли *хердингами*). Из-за этого многие племена лишились части власти и влияния, и лишь восемь описанных далее сохраняют подобие былого великолепия. Ниже приведена сводная информация каждому из них (Мастер и игроки могут создавать свои собственные племена, но следует помнить, что племя должно иметь связь с Живой Руной, а также определенную область влияния и примерный характер деятельности).

Ааренсфолк

Еще до наступления Худших Дней, раньше, чем Живые Руны завоевали дар Лаэрдума, Ааренсфолк были известны своими мистическими талантами. Их связь с миром духов всегда была сильна, и они в состоянии видеть то, что находится за границами восприятия большинства людей. Способности Форнюфта-художника лишь один из таких примеров. Как результат, большинство самых одаренных вестенманнавньярских скьяренов рождаются именно в этом племени. Связь со сверхъестественным наложила видимый отпечаток на внешность этих людей. Цвет их глаз ближе к фиолетовому, чем к синему, и по мере роста мастерства в области магии, они становятся еще темнее. Глаза мастера Лаэрдома из племени Ааренсфолк часто напоминают сияющие аметисты.

Бодилсфолк

Бодилсфолк гордится тем, что из их рядов вышло больше всего Верховных Королей. Им сопутствует репутация мудрых и справедливых людей, и они поощряют взаимопонимание и сочувствие во всех своих делах. Живая Руна Бевегельс была из них, и по сей день остается примером и вдохновителем для своих людей. В отсутствие Верховного Короля Бодилсфолк гарантируют, что в ежегодный альтинг продолжает собираться в Тингваллаватене. Они видят растущую подобно опухоли политическую силу Венделя, и знают, что обречены получить равную власть или погибнуть. Их вожди продолжают безуспешно искать способ противостоять Лиге и по-прежнему сохраняют верность Живым Рунам.

Энхедсфолк

Энхедсфолк — единственное племя, до сих пор не потерявшее из-за Венделя ни одного человека. Это люди величайшего единства и целеустремленности, уверенные в себе и своем месте в замысле Всеотца. Подобно своему предку, Стерку, они верят, что сила сохраняется в единстве.

Члены этого племени принимают традиционную кастовую систему и следуют ей без вопросов. Они живут как одна большая семья, присматривая друг за другом и поддерживая в горе и в радости. Остальной Вестенманнавьяр (и даже Вендель) они рассматривают как еще одну часть этой семьи, и радушно принимают в своих домах, предоставляя пищу и место у очага.

Хандельсфолк

Хандельсфолк — одно из самых малочисленных сохранившихся племен. Вендельцев из их рядов вышло больше, чем из любого другого племени. Они от природы талантливны в ремеслах и им очень непросто удержаться от попыток обогащения с помощью этого дара. Однако те, кто остаются, оказывают сильное влияние на остальные племена и во многом помогают обществу Вестенманнавьяра. Киндихет, самый умелый из Живых Рун, сражался с Великим Змеем от их имени.

Хандельсфолк любят работать руками. Они создают прекрасные драгоценности и ткани, и знают, как ими лучше торговать. Такие навыки требуют обучения с измальства. Любимое занятие детей Хандельсфолк — обмен игрушками и стремление к лучшим сделкам.

Йордсфолк

Когда Серый Странник явился к первому из Йордсфолк, он поручил этим людям священную обязанность. Они должны были хранить и лелеять его творение. В награду за это он обучил их собирать дары моря и почвы, и превращать пчелиный мед в мед хмельной. Даже самые могучие из их ярлов занимаются охотой и рыбалкой, подсматривая новые тактические приемы у самой природы. Хост, знаменитая Руна Урожая, их самый уважаемый предок.

Подобно земле, которую обрабатывают, Йордсфолк могут быть как радушными, так и ужасающими. Они презирают своих вендельских сородичей и видят в растущих городах пятна плесени, в которой когда-нибудь сгниет весь мир, если ее должным образом не вычистить. В командах вестенских пиратских кораблей можно найти множество Йордсфолк.

Ларсфолк

Вестенманнавьярцы обладают репутацией почти легендарных воителей, и Ларсфолк — воплощение этих легенд во плоти. Если они не сражаются прямо сейчас, это значит лишь, что они готовятся к грядущей битве. Криг олицетворяет все качества, хранящие их доблесть, и все недостатки, способные сокрушить их.

Даже карлы и тралы этого племени знают, как вести себя в бою. Дети учатся держать оружие, едва становятся способны ходить. Их жизни полны постоянных столкновений, а величайшая мечта каждого — погибнуть в великом сражении и вписать свое имя в легенды последующих поколений. С вендельцами они почти не контактируют, рассматривая их как излишне легкие цели, годные разве что для оттачивания мастерства.

Стьернасфолк

Среди народа, славящегося своими морями, штурманами и исследователями, Стьернасфолк могут похвастаться, что и них происходили одни из лучших. Они заявляют, что их предки были первыми людьми, которых Всеотец научил строить ладьи, и что именно они первыми наладили контакты между племенами. Не удивительно, что они почитают Живую Руну Рейсе как одного из величайших своих предков.

Стьернасфолк также заслужили репутацию превосходных картографов, в особенности хороши их карты звездного неба. Их карлы используют эти карты в течение многих поколений, поражая иностранных купцов их точностью. Остальные вестенцы говорят, что Стьернасфолк видят мир иначе, глазами орла из-под облаков. Их потрясающе детализованные познания в географии очень часто оказываются чистой правдой.

Тиллитсфолк

Вендельцы любят говорить, что Вестенманнавньяр «застрял в прошлом» и «не желает принимать изменения». Для Тиллитсфолк это чистая правда. Они стойко следуют старым верованиям, а от остального мира хотят только, чтобы он оставил их в покое. Кьотзатворник принадлежал этому племени, и его народ следует его примеру.

Тиллитсфолк – замкнутые изоляционисты. Иногда они терпят других вестенманнавньярцев, но всех остальных избегают с агрессивной враждебностью. Они отказываются от иностранных товаров, инструментов и ресурсов, часто выбирая весьма примитивные альтернативы – например, камень вместо стали. Жизнь среди Тиллитсфолк означает жизнь вне времени.

Культура

Вестенманнавньярская культура в буквальном смысле не менялась веками. Она сердце всего, чем эти люди дорожат и изо всех сил стараются сохранить.

Сословия

Многие сотни лет общество вестенманнавньярцев формировали три ярко выраженных социальных группы. На вершине иерархии находились *ярлы*, из которых выходили воины и военачальники. Ниже них стояли вольные *карлы*, ведавшие торговлей и земельными вопросами. В самом низу находились *тралы* – рабы и те, чьи обязанности не слишком отличались от рабского труда. Все три сословия были объединены вассальной верностью Верховному Королю.

Как уже упоминалось в разделе «История» (стр. 124), в течение XVI столетия большая часть карлов добились значительной власти и независимости от воли ярлов, в итоге став обширной группой населения, известной сегодня как Вендель. Они «освободили» большинство тралов и оставили после себя совершеннейший разлад.

Без карлов, управлявших экономикой и сельским хозяйством, и рабочей силы тралов, кастовая система пришла в упадок. Вопрос выживания стал важнее социальных статусов, и гордые ярлы вскоре начали работать плечом к плечу со

своими оставшимися вассалами. Охота, рыболовство и возделывание полей стали общей заботой и ответственностью. Благодаря небывалым трудностям Вестенманнавньяр стал сплоченней, чем когда-либо до того.

Названия трех каст все еще используются из уважения к старым путям. Но, в отличие от былых веков, сегодня они скорее обозначают сферу рабочей деятельности, нежели социальное положение. Кто угодно может быть ярлом (воином), карлом (ремесленником или фермером) или тралом (чернорабочим), и не будет ничего странного, если кто-то за свою жизнь успеет примерить все три шкуры.

Несмотря на такую социальную гибкость, военачальники и правители все еще носят титулы ярлов, а пленников и преступников зовут тралами. Хотя для посторонних это и может показаться запутанным, сами вестенманнавньярцы ориентируются без проблем.

Верховный Король

До исхода из Венделя, Верховный Король был абсолютной властью на островах Вестенманнавньяра. Каждый ярл, карл и трал находились под этой властью. Однако не человек выбирал свой титул – титул находил его сам. Когда умирал один Верховный Король, на его место приходил новый, и так было всегда.

В одиноком переходе будущий правитель попадает во внезапный могучий буран. Укрывшись в пещере, он обнаруживает там могучее древо в цвету. Толстые ветви простираются выше, чем можно рассмотреть, а могучие корни переплетены вокруг источника сияющей воды. В самую душу странника проникает нестерпимая жажда, и он пьет большими глотками. После этого он начинает слышать голоса предков, и они говорят ему, что пришло время увидеть и познать истинную природу мира. Принуждаемый неведомой силой, он вырывает свой левый глаз и бросает в источник, с обещанием хранить и почитать свой народ. Голоса предков стихают, и вместо них звучит голос Всеотца, короля всего сущего. Теперь этот человек – новое физическое тело Серого Странника, его новое воплощение в мире.

Когда новый Верховный Король возвращается к своему народу, прикосновение Всеотца уже

видно простым взглядом. Его волосы становятся длиннее и быстро сереют, так же как и сохранившийся глаз. Голос его теперь более глубок и убедителен, и новый Король проявляет силу и умения, ранее ему не присущие. Верховный Король может свободно смотреть в мир духов Вальгаллы, и в минуты задумчивости или сна к нему приходят отблески грядущего.

Хотя эта история всегда повторялась, сами Верховные Короли отличались друг от друга. Каждый из них обладал уникальными качествами, помогавшие Вестенманнавньюру преодолевать любые опасности на пути. Не все Верховные Короли были мужчинами – первой была женщина, хотя титул в таких случаях и не менялся на Верховную Королеву, из уважения к Серому Страннику (изначальный вестенский термин вообще не имеет половой отнесенности).

Последний известный Верховный Король умер почти сотню лет назад и до сих пор не был заменен. Десятки отважных молодых мужчин и женщин с тех пор отправлялись в северные пустоши, надеясь стать правителем, которого так не хватало их народу. Некоторым из них удалось вернуться. Большинство вестенцев уже оставили надежду на то, что Верховный Король когда-нибудь появится. Лишь немногие знают, что он все-таки был выбран. Когда Гьявинг Асбьорнссон смирится и примет свою судьбу, Серый Странник еще раз вмешается в судьбу своего народа, и тогда их враги горько восплачут.

Законы

Законы Вестенманнавньюра не слишком отличаются от таковых на остальной Тейе – они созданы, чтобы защищать людей и их имущество от посягательств других людей. Заметные отличия начинаются с методов воплощения. Оскорбленная сторона объявляет импровизированный общий совет, называемый *тинг*, на котором озвучивает все свои обиды. Если тинг признает, что жалоба законна, то дается разрешение искать расплаты. Варианты это расплаты могут быть самыми разнообразными: от равноценного возмещения убытков до физического противостояния. Чего бы не потребовала оскорбленная сторона, достижение цели ложится полностью на его или ее плечи – тинг всего лишь дает свое разрешение на это.

Если проблема сводится к поединку, обычно все заканчивается быстро и решительно. Чтобы сто-

роны немедленно не поубивали друг друга, выкладывается большое полотно, и поединщики становятся на его противоположных углах с любым оружием, о котором договорятся. Обычно поединок ведется до смерти, и тело побежденного заворачивают в то же полотно. (Нетрудно понять, что Гильдия Фехтовальщиков не имеет присутствия в среде вестенманнавньюрцев, а ее представителям здесь не слишком рады).

Вопросы, связанные с Лаэрдомом, разбираются особенно пристально. Скъярен должен нести моральную ответственность за силы, которыми владеет. Если он забывает об этой ответственности и совершает преступление, кара следует незамедлительно. Магия буквально вырывается из его тела с помощью мучительного ритуала под названием *бестраффнинг*.

Сначала скъярена лишают всей одежды и подвешивают вниз головой на дерево. Полный вечер кровь из его лодыжек и запястий собирают в деревянные чаши, и сжигают в величайшем огне, чтобы умиловить предков. Он получает три возможности раскаяться. Если он признается, что по-настоящему сожалеет о содеянном, его милостиво придают смерти. После первого отказа его ритуально скальпируют. После второго отнимают кисть правой руки. После третьего – правую руку до локтя. Даже если он выживает после всего этого, до конца жизни соотечественники будут считать его парией, а силы Лаэрдома уже не дадутся ему в руки.

В более повседневных случаях люди могут также обратиться к *Фагерордам* («Мудрым словам»), это рифмованный сборник мудрых высказываний, который, согласно легенде, был оставлен первым вестенцам самим Серым Странником. Самые интересные из этих стихов включают следующее.

- Не достоин почета день, пока ночь не пришла, лед, пока ты не на том берегу, клинок, пока не испытан в бою, мед, пока утро не наступило.
- Лучшая ноша – здравый смысл, худшая – излишняя мера хмельного.
- Глуп тот, кто без сна лежит на кровати, заботой терзаясь – утром он встанет усталым и вялым, и решения не обрящет.
- Мудро спрашивать, мудро отвечать – вот признак мудрости.

Альтинги

Традиционно альтинг проводится в начале каждого лета, при дворе Верховного Короля в Тингваллаватене. Ярлы всех островов ежегодно собираются на Видденхейм, озвучить свои проблемы и объединить народ после долгой зимы. Без Верховного Короля альтинги стали в большей степени семейными встречами, нежели советом правления. Ярлы по-прежнему исправно отправляют приглашения в вендельские города, в пустых надеждах, что тамошние правители тоже приедут и присоединятся к совету. Ни один не приехал – пока что.

Добрые пути

Вестенманнавньярцы предпочитают вести жизнь сколь возможно честную и простую. Они верят в четыре добродетели, держась которых человек всегда останется в пределах того, что по-настоящему важно. Все вместе эти добродетели называют Добрыми путями.

Первая из них – мужество. Лишь тот, в чьем сердце живет истинное мужество, способен выстоять перед трудностями ежедневного выживания. Мужество также важно в сражении: оно помогает не отступить в столкновении с любым противником. Кроме того, мужество помогает избежать искушений, в особенности – искушения сытой жизни вендельца. Именно мужество удерживает целые семьи на путях предков.

Вторая добродетель – верность. Традиционно речь здесь идет в первую очередь о верности членам своей семьи. Оказавшись в беде, человек может рассчитывать на своих родственников, и они всегда помогут ему подняться или выпутаться из трудностей. Увы, сейчас это переменилось. Теперь семьи часто раскалываются из-за того, что многих соблазняет быстрое богатство вендельской жизни. Сегодня вестенцы чаще испытывают семейственность ко всей общине, и ценят соседей не меньше, чем кровных родственников. Учитывая, как стремительно сокращается количество вестенцев, все они прекрасно знают, что верность друг другу – единственная их надежда на выживание.

Не менее важной является честность. Тот, кто обладает мужеством и верностью должен быть



Скальды

Традиционно скальды были единственными людьми, стоявшими вне кастово-сословной структуры. Талантливые поэты и сказители могли отыскать свое место в мире вне зависимости от происхождения. Люди судили их только крепость их памяти, меру творческого таланта и голос. Сегодня их умения важны как никогда. Они поддерживают моральный дух вестенцев, а их сказания хранят память о тех, кто иначе был бы неизбежно забыт.

Каждое лето, во время альтинга, на Видденхейме проводится фестиваль, где соискатели статуса скальда рассказывают собравшимся свои истории. Среди зрителей часто находятся мастера-скальды, которые пользуются возможностью подобрать многообещающего ученика. Скальду требуется как минимум пять лет, чтобы запомнить большую часть древних сказаний и вчерне набросать свои собственные версии. До того он путешествует вместе со своим учителем, время от времени выходя с короткими рассказами между его выступлениями.

Скальды никогда не просят платы за свои истории. Однако, если скальда пригласили в дом, подразумевается, что он получит какое-то вознаграждение за свое пребывание там. Кроме того скальды получают порядком свободы, когда дело доходит до выпивки. Хозяева всегда выставляют ему вдоволь меда, потому что, согласно поверью, напиток обладает магическими свойствами, способными вызывать в памяти скальда самые лучшие истории.

еще и честен, и не только с окружающими, но и с самим собой. В непростых краях, которые вестенцы зовут домом, самообман может оказаться смертельной ошибкой. Следует четко осознавать пределы собственных сил и сил своих товарищей, если хочешь выстоять. Это не значит, что вестенцы никогда не похваляются и не преувеличивают. Они просто знают, что должны быть в состоянии оправиться после любых самых неистовых ударов своей непростой судьбы.

Последняя добродетель, которой дорожит каждый вестенец, это удача. Удачей обычно объясняют то, что находится за пределами чьего-либо контроля, как хорошее, так и плохое. Каждый вестенманнавнъярец рождается с определенным запасом удачи, частично доброй, частично дурной. Но это не значит, что они должны слепо принимать все, что судьба бросает на их пути. Вестенцы также считают, что удачу можно заработать, прилежно трудясь и бдительно придерживаясь всех остальных Добрых Путей. Чем напряженнее трудишься, тем больше удачи накапливается. Всякое доброе дело когда-нибудь будет вознаграждено, а злое когда-то приведет к наказанию.

Имена

Вестенманнавнъярцы обычно дают новорожденному имя уважаемого предка, чаще всего – кого-то, кто умер недавно. Конечно, из-за этого некоторые имена встречаются чаще других. Чтобы избежать путаницы, многие племена также используют отцовское имя. Отцовское (или материнское, если отец неизвестен) имя формируется путем добавления приставки «сын» или «дочь» к имени отца (т.е. Олан Эрикссон и Хильдр Эриксдоттир это сын и дочь Эрика). В отличие от других культур, женщины обычно не меняют имени, выходя замуж.

Большинство вестенцев в какой-то момент жизни зарабатывает прозвище. Источником могут служить физические особенности, героические поступки или даже определенная местность. Когда кто-то получает прозвище, друзья устраивают праздник. Иногда прозвище оказывается унижительным, и тогда вестенец годами будет пытаться заработать новое.

Религия

Религия – не просто одно из занятий для вестенманнавнъярцев, она – важная часть всей их жизни. Все они весьма религиозны и видят доказательства своей веры во всем, что окружает их. Вестенский пантеон имеет пирамидальную иерархию. На вершине стоит Всеотец, Серый Странник. Сразу под ним находятся двадцать пять Живых Рун, воплощений слов творений Всеотца. За ними находятся разнообразные духи природы, обитатели внешних миров, ныне оказавшиеся в нашем мире. В основании стоят духи предков, пращуров всех живущих сегодня вестенцев.

Все эти сущности обитают в невидимом мире духов Валгаллы. Это сумрачное место, который окружает мир живых и взаимодействует с ним. Лишь избранные могут видеть этот мир, но никто не сомневается в его существовании. Когда вестенец умирает, его душа путешествует в Валгаллу по странным волнам, над которыми звезды двигаются в обратном направлении, а над водой звучат стоны забытых древних. Когда душа достигает конца пути, она воссоединяется со своим народом. Если воитель погибает в битве, его душа сразу же отправляется в Великий Зал, где, воссоединившись с остальными, будет пировать и пить, пока само время не истощится. Тогда начнется Великая Битва Рагнарок, вернется гневный Великий Змей и попытается поглотить весь мир. Души из Валгаллы встанут на бой против него, и возможно благодаря их усилиям из пепла погибшего мира сумеет возродиться мир лучший.

Эта вера начала вызывать проблемы с той поры, как вендельцы начали сокращать свои имена и уничтожать достопримечательности, связанные с мертвыми. Теперь души остаются лишь в Валгалле, на своем законном месте, а имена помнят только их потомки. Те, кого забывают, начинают терять свои личности. Упавшие в воды Моря Смерти, что гораздо хуже, тонут навсегда. Каждая душа, потерянная из-за вендельского переименования, означает, что в бою с Великим Змеем будет еще на одного бойца меньше.

Вестенманнавнъярская практика поклонения отличается от таковых у других народов Тейи, поскольку здесь каждый молится самостоятельно. Йипперсты-жрецы служат своему народу мудрецами, а не духовными лидерами. Здесь нет церквей или храмов, но во многих домах стоят резные статуи, у которых семьи оставляют подношения.

Когда вестенец хочет по-настоящему привлечь внимание духов, он совершает жертвоприношение животного. Большинство жертвоприношений требуют убийства лошади, но вестенцы и здесь остаются весьма практичны. Поэтому они предпочитают использовать очень старую лошадь, мясо которой потом, скорее всего, приготовят и съедят. Если же доступны только здоровые крепкие лошади, молящийся попросту обещает, что после смерти животное обязательно достанется божеству или духу.

Повседневная жизнь

Жилье

Жизнь семьи вестенманнавньярцев сосредоточена вокруг большого общинного «длинного дома», получившего свое название из-за продолговатой формы. Длинные дома строят из слоев камня, дерева и земли, а крыши обычно сложены из соломы, тростника и все той же земли. Окон, если они вообще есть, немного, так что внутри тепло, но очень мало света.

Внутри длинный дом представляет собой один большой зал, в котором все едят, пьют и работают. Вестенцы покрывают пол соломой и листьями, а мебель обычно представляет собой столы, стулья и несколько деревянных сундуков для хранения имущества. В центре зала большой очаг, единственный источник света и тепла. Дымохода нет, так что дым просто выходит в небольшое отверстие в крыше. Постели, в течение дня убранные, к ночи раскладываются вокруг очага. Самые уважаемые члены семьи ложатся ближе остальных к огню.

Питание

У вестенцев два основных приема пищи в день — первый утром, после нескольких часов работы, и один вечером, уже в сумерки. Едят из деревянных мисок или с деревянных же тарелок, ложками, ножами или пальцами. Все моют руки в одной чаше с водой перед и после еды.

Из-за перехода Карлов к вендельской жизни, в рационе среднего вестенманнавньярца стало больше мяса, чем когда-то. Рыба (сельдь, треска, моллюски или угри) является краеугольным камнем в каждой трапезе, свежая либо долгого хранения. Хранится рыба несколькими разными способами — засаливается под гнетом, сушится на солнце или коптится над огнем.

Оставшиеся фермеры все еще выращивают несколько культур, но до изобилия им далеко. Лук, морковь, капуста, горох, ячмень, овес и рожь, как правило, хорошо растут в большинстве областей, а кое-где погода позволяет плодоносить яблоням и сливовым деревьям. Большинство семей выращивает вокруг своих длинных домов чеснок и горчицу, чтобы добавить в свой рацион немного разнообразия.

Одежда и мода

Одежда вестенманнавньярцев отражает неизменность, но всегда и во всем она практична. Шерстяная ткань, которую женщины ткнут на



Гьявинг

Гьявинг — традиционное название для самой прочной неромантической связи двух вестенцев. Первоначально слово означало «брат», но за многие годы приобрел гораздо более широкое значение. Назвать кого-то гьявингом означает продемонстрировать максимальную степень доверия к нему. Его честь абсолютно несомненна, так что подобное звание не дается легко.

вертикальных станках — основной материал для всех бытовых нужд. Мужчины носят узкие штаны и рубахи с длинными рукавами, подпоясанные на талии. Обычно это кожаные ремни с металлическими украшениями на концах, которые служат для закрепления пояса и не дают ему запутаться. Ухоженные бороды и длинные усы носят уже многие века, и большинство вестенцев заплетает бороды в косы, когда они становятся слишком длинными.

Женская одежда это льняная рубаха, уложенная складками. Завершает образ длинный фартук. Вестенские женщины обычно собирают длинные волосы в тугий пучок, а от замужних обычно ждут, что они будут прятать их под платком в знак скромности. Поскольку все вестенцы от природы светлокожи, бледное лицо считается признаком красоты. Особенно красивыми считаются молочно бледные руки. Женская и мужская обувь обычно очень проста и должна легко надеваться и сниматься. Передвигаясь по снегу или льду, вестенцы используют прикрепленные к основанию стоп деревянные лыжи или коньки из кости животных.

Хотя и не настолько озабоченные личной гигиеной, как остальные народы Тейи, вестенцы с удовольствием посещают баню. На девяти островах вдосталь горячих источников, которыми пользуются все вестенцы. Вольтади считается банным днем, в который целые семьи собираются в общественной сауне. Это небольшое строение, обычно стоящее над природным горячим источником, в ином случае для получения пара топят снег на углях. Вестенцы не имеют социальных предубеждений против совместного купания мужчин и женщин, и с наготой связано гораздо меньше предрассудков, нежели у других народов.

Женщины

Хотя и выполняя различные роли, в вестенской культуре женщины многие века считаются равными мужчинам. Они имеют права на руководящие должности, могут наследовать имущество (как замужние, так и холостые), и могут вступать в брак с кем захотят. Также они могут расторгать браки по своему желанию. В доме жена хранит ключи от всех сундуков, а если муж в какой-то момент попадет в беду, скорее всего она отправится ему на помощь.

Досуг

Жизнь вестенманнавньярцев сурова, но они всегда рады использовать любую возможность для развлечения. Большинство вестенцев тратит свободное время на совершенствование боевых навыков, но давние воинские традиции превращают вообще любое занятие в форму подготовки к бою. Ценится телесная удаль, и всегда собирается масса соискателей. Состязания вроде подъема тяжестей (например, бревен), бега, прыжков, плавания, могут начаться вполне невинно, но в итоге вполне вероятно придут к насилию. К примеру, условия выигрыша в соревнованиях по плаванию могут заключаться не в том, кто первым пересечет финишную черту, а в том, кто сумеет притопить больше оппонентов.

Еще один вид спорта, легко выходящий из под контроля, это борьба. Встречи проводятся на открытых и пустых местах, где соперники не смогут сломать что-нибудь ценное или воспользоваться иностранными штучками. Болельщики выстраиваются вокруг площадки, поддерживая кровожадность партнеров. В итоге победителем часто признается менее покалеченный боец — обычно тот, что еще держится на ногах. Зрелище доброй драки настолько популярное дело, что некоторые семьи специально разводят бойцовых животных (В бедных районах вендельских городов можно тоже найти подобные развлечения, как с участием людей, так и звериные бои). Вне зависимости от места и природы состязаний, можно с уверенностью предположить, что зрители будут делать ставки.

Впрочем, далеко не все вестенские забавы подразумевают телесные повреждения. В холодные зимние месяцы обычно играют в настольные игры, особенно в *нефитафль*, стратегическую игру, напоминающую популярные на материке «квадраты». Многие вестенцы также любят заниматься в свободное время резьбой по кости и дереву, вышиванием, рассказыванием историй и приготовлением хмельного меда.



Значимость богатства

Одна общая черта до сих пор роднит вестенцев с их вендельскими собратьями: и тем и другим нравится демонстрировать свое богатство. Хотя методы вестенманнавьярцев куда древнее, повод остается тем же. После физической мощи, материальное изобилие — лучший показатель власти и достатка.

Украшения

Украшения всегда были самым очевидным и популярным способом для вестенманнавьярцев выставить напоказ богатство. Обычно это тщательно подобранные ожерелья и обручи, а также сложные узорчатые фибулы. Вестенцы презируют массивные перстни и браслеты, которые могут стать помехой в бою.

Ожерелья обычно носят женщины, мужчины обычно носят не больше одного, в качестве знака от возлюбленной. Самые изящные предметы обычно выполнены из золота, серебра, бронзы, горного хрусталя и других драгоценных материалов. Большинство шейных украшений, однако, это просто бусы и бисер из цветного стекла, дополнительно украшенные личными безделушками.

Обручи почти всегда делают из золота и серебра, и чаще всего — в форме свернувшейся змеи. Эти украшения носят высоко на руке, обычно вокруг бицепса, и иногда используют для фиксации закатанного рукава. Многие племена расплачиваются обручами за товары, когда больше нечем платить.

Вестенские мужчины носят фибулы, собирая ими плащ на одном плече, чтобы он не мешал вооруженной руке. Булавки обычно выполнены в форме свирепых звериных морд, и могут быть сделаны из самых разных материалов. Женщины обычно носят пару овальных брошей, которыми закрепляют фартук. К броши может крепиться недлинная цепочка, на которую хозяин может вешать нож, ключи, швейные инструменты и прочие нужные мелочи.

Из-за жестокой борьбы за сохранение наследия, вестенцы редко носят украшения, захваченные во время набегов на иностранные поселения. Мастеровые по большей части расплавляют и переделывают предметы, используя древнюю как мир технологию жидкого воска. Сначала мастер придает куску воска форму желаемого украшения. Потом он помещает получившуюся форму меж двух сло-

ев влажной глины, оставляя большое отверстие сверху и несколько меньших — в основании. Когда глина высыхает и затвердевает, в верхнее отверстие заливается выбранный металл, а плавящийся воск вытекает через нижние отверстия. Как только металл застывает, глина раскалывается и изделие остается только довести до совершенства.

Пир

Сколько бы ни ценили вестенцы богатые украшения, шумные пиры они ценят еще сильнее. Кто угодно может созвать пир, но самые неумные проходят в залах ярлов. Все собравшиеся надевают лучшую одежду и самые дорогие украшения. Эти пиры могут длиться по нескольку дней, и чем дольше это происходит, тем лучше выше взлетает репутация гостеприимных хозяев. Особенно удачным временем для проведения пира считается середина зимы, поскольку пища в это время уже является дефицитом.

Непростым вопросом может стать распределение мест за столом — все хотят удостоиться чести сидеть рядом с хозяином. Обычно для этого тянут соломинки или метают жребий. Некоторые хозяева порой хотят впечатлить особо важных гостей, и подтасовывают результаты. Это весьма рискованное дело. Если правда когда-нибудь всплывет, репутация обманщика получит невосполнимый ущерб.

На пирах обычно подается говядина, свинина, конина и прочие деликатесы, которые для всех являются приятным разнообразием в постоянном рыбном меню. Алкогольные напитки подают в многократно наполняемых рогах, которые, в силу формы, приходится осушать прежде чем вернуть на стол. Это решает проблему пролитых напитков и исключает оскорбления хозяина, поскольку всем приходится допивать все до капли. На большинстве пиров преобладают пиво и мед, а самые богатые хозяева подают даже импортированное (т.е. награбленное) вино.

Такое изобилие выпивки неизбежно приводит к буйству и шуму. Сохранением всех в добром расположении духа и (по возможности) спокойствии занимаются скальды, декламирующие свои поэмы. Поскольку чаще всего им приходится для этого перекикивать шум праздных гуляк, большинство сказаний начинается со слова «Слушайте!». Также мудрый скальд всегда добавит в начале несколько хвалебных кеннингов в адрес хозяина.



Волшебники Венделя

Некоторые вендельцы продолжают практиковать волшебство Лаэрдума, как и их вестенские собратья. Большинство из них принадлежат к печально известной школе Боли Колссона в Кирке, но есть и те, кто учатся в других местах, и даже у волшебников Вестенманнавнъяра, которые таким образом пытаются вернуть своих заблудших братьев на Старые Пути. Вендельские волшебники весьма ценятся за свои способности и могут запросить невероятную цену за зачарование определенных предметов. Многие торговые вендельские суда сегодня используют помеченные рунами предметы, которые помогают им защищать себя в море.

Сложность тут в том, что использование Лаэрдума требует искренней веры в Живые Руны и Старые Пути. Многие вендельцы исповедуют протестантизм, что не дает им в полной мере овладеть секретами Лаэрдума. Большинству вендельских волшебников не суждено подняться выше ученика, и лишь немногие достигают ступени адепта. Не существует вендельских мастеров Лаэрдума, по крайней мере — широко известных (хотя ваши герои вполне могут оказаться исключением). Подобные люди могли бы оказать взрывной эффект на существующий конфликт, и быстро стали бы целью экстремистов от обеих сторон. Конечно, с другой стороны, такой человек мог бы помочь найти точки соприкосновения между народами...

Похороны

Самая торжественная демонстрация богатства происходит на вестенских похоронах. Когда вестенманнавнъярцы умирают, они верят, что могут взять материальное имущество в загробную жизнь. Чтобы увеличить шансы пересечь серебристые воды смерти, богатых ярлов сжигают вместе с кораблями. Тех, кто не в состоянии позволить себе такой роскоши, хоронят в могилах, вокруг которых камнями выкладывается силуэт ладьи.

Украшения, инструменты, оружие, одежда и другие личные вещи хоронятся или сжигаются вместе с владельцем, равно как и достаточный запас питья и

пищи. Несколько поколений назад не было ничего странного в том, чтобы также принести в жертву трала. Поскольку численность вестенцев неуклонно сокращается, сегодня эта практика почти забыта.

Морской народ

Пришедшие с архипелага из девяти островов, вестенманнавнъярцы вполне закономерно весьма искушены в парусном деле. Возможно они — раса величайших мореходов, когда-либо ходивших по волнам тейянских морей. Немногие островные дороги Вестена на деле не более, чем разбитые грязные колеи, так что путешествие морем здесь — самый естественный выбор. Навигация между и вокруг островов редко является проблемой, но на более далеких расстояниях используются деревянные азимутные кольца, которые измеряют высоту солнца над горизонтом и сравнивают с 32 различными точками отсчета. Когда опускается туман, матросы посылают на сушу горящие стрелы, чтобы четче обозначить береговую линию.

Называемые длинными лодками или ладьями, суда вестенцев строятся для одной из двух извечных целей: торговли или войны. Единственное реальное различие — торговое судно тяжелее и шире военного, и имеет дополнительную полу-палубу для складирования грузов. Оба типа судов предназначены для хождения под парусом или на веслах, а наличие открытых палуб означает, что все матросы и пассажиры скорее всего промокнут и замерзнут задолго до завершения путешествия. Щиты, висящие на бортах внахлест, как чешуя, обеспечивают некоторую защиту от стихии.

Как правило, ладьи строят в зимние месяцы, когда слишком холодно чтобы охотиться, рыбачить или выращивать злаки. Строительство начинается с установки киля, который укрепляется прочными деревянными подпорками. После этого добавляются носовые и кормовые опоры, а также искривленные бортовые доски. Они поднимаются от киля внахлест. Потом к доскам прибиваются деревянные ребра, для удержания формы корпуса. Наконец, корабельщики устанавливают киль, мачты и штурвал.

Хотя и действительно достаточно длинные (иногда достигая 64 футов, (~19,5 м.), вестенские ладьи имеют весьма упругие корпуса, так что волны не могут их сломать. Относительно плоские днища также позволяют им без серьезных проблем пересекать мелководные бухты и входить в реки. Если плыть уже не возможно, ладьи достаточно легко можно перемещать волоком по суше. Пушки, компасы и прочее современное оборудование не встречается на вестенских кораблях. Вместо этого команда полагается на врожденное знание моря и могучую рунную магию, способную отразить любые опасности.



Вендель

Хотя само заявление о том, что у Венделя есть собственная культура, вызывает у представителей прочих народов смех, юной нации нельзя отказать в уникальной атмосфере. Все в этой стране кажется неувлимо знакомым, и при этом новым и оригинальным. В этом нет загадки. Лидеры Венделя скрупулезно изучили мир вокруг, заимствуя элементы общественного устройства, которые казались полезными, и создавая новые там, где подходящих не находилось. Вся нация представляет собой действующий эксперимент, находящийся в постоянном движении и развитии.

Вендельская лига

Вендельцы давно расстались с такими смешными понятиями как «касты» и «дворянство». Они верят, что все люди равны и человека следует судить по достижениям, особенно – по финансовому успеху. Если человек богат, значит, он заработал это богатство, и окружающие должны воздать ему должное. Возможно, и они чему-то научатся.

Вот почему вендельцы так ревностно относятся к Лиге и Гильдиям. Мужчины и женщины, занимающие места в этих почитаемых организациях, достигли вершин успеха, и их слова обладают огромным весом.

Проблема этой системы в том, что она провоцирует и взращивает коррупцию. Уважаемые люди не всегда используют свою власть с благородной целью, а конкуренция за желанное положение может быть яростной и беспощадной. Конечно, все подобные маневры тщательно скрываются – темные секреты обсуждаются шепотом и под покровом ночи.

Общественный порядок держится на Вендельской Лиге практически во всем, начиная от городского планирования и заканчивая ловлей преступников. Вопросы выносятся на голосование каждое утро. В обычной ситуации каждый день недели оказывается выделен для новой темы (к примеру, в аморди Лига занимается вопросами общественного планирования). Порядок дней не закреплен строго от недели к неделе, а меняется так, чтобы срочные вопросы решались быстрее.

Как уже было упомянуто в «Книге Мастера» и «Справочнике игрока», Лига состоит из девяти «Кресел» и девятисто одного «Сидения». Они создают законы, обсуждают правила Гильдий, и в целом выступают как правительство нации. Кресла являются постоянными позициями, которые удерживают главы восьми наиболее успешных Гильдий. Каждый глава Гильдии занимает свое место вплоть до отставки (или смерти), после чего оно переходит к преемнику внутри Гильдии. Из-за своего старшинства они выступают как фактически лидеры Лиги, контролируя общий тон обсуждений. Иногда Гильдия теряет Кресло в пользу другой Гильдии, но подобный переворот требует видимых подтверждений превосходства во влиянии (а этот критерий весьма субъективен), а также голосования двух третей Лиги в поддержку этой меры. За историю Лиги это случилось лишь дважды, но многие говорят о том, что растущее влияние Гильдии фехтовальщиков вскоре потребует нового голосования.

Девятое Кресло официально занимает император Айзена, в качестве платы за помощь Лиге в начале ее существования (см. стр. 26). Большинство императоров присылали представителей, которые занимали кресло. Незадолго до смерти в 1666 году, император Райфеншталь завещал кресло своему дворецкому, Йозефу Фолкнеру, тем самым предотвратив политический кошмар, в который превратились бы выборы преемника из числа айзенфюрстов.

В то время как Кресла являются более-менее постоянными позициями, Сидения отдаются на трехлетние сроки. Каждый год на годовщину создания Лиги, проводится аукцион на право

обладания освободившимися Сидениями. Предложивший больше остальных получает Сидение на три года. Ни один человек не может держать больше одного Сидения, но состоятельные члены Лиги нередко «спонсируют» кандидатов в обмен на политическую поддержку. Большинство гильдий платит за Сидения для своих самых влиятельных функционеров, чтобы удостовериться во внимании Лиги к наиболее важным для Гильдии вопросам. В целом, коррупция внутри системы совершенно безудержна. Лига осознает необходимость реформ, но не готова к сколько-нибудь серьезным шагам. В конце концов, деньги лежат в самом основании ее власти.

Вендельская плутократия становится менее коррумпированной по мере уменьшения масштаба. Обычный гражданин имеет прямое право голоса на выборах собственного местного лидера: Лорд-Мэра каждого города. Этот чиновник выбирается всеобщим голосованием каждые пять лет. Нет ограничения на количество сроков Лорд-Мэра на протяжении жизни, но никто не может занимать этот пост более двух сроков подряд.

Вступив в должность, Лорд-Мэр назначает команду советников, самым важным среди которых становится Лорд-Шериф, в чьи обязанности входит поддержание мира и принуждение к исполнению законов. Эти назначения стали настолько важной частью предвыборной стратегии, что кандидаты в Лорд-Мэры чаще всего заранее объявляют, из кого будут состоять их «кабинеты». В результате, иногда непопулярные кандидаты в Лорд-Мэры выигрывают выборы за счет народной любви к их помощникам. Все Лорд-Мэры подчиняются эдиктам Вендельской Лиги, но обладают огромной свободой интерпретации этих эдиктов. Лига в целом оставляет местным чиновникам возможность действовать на их усмотрение, ужесточая контроль только в периоды чрезвычайного положения.

Устройство Гильдий

В то время как люди Вестенманнавньера делятся по родам, племенам и кастам по праву рождения, вендельцы определяют себя по профессиям. Большинство жителей Венделя относят себя к Гильдиям (*Скра*), и приверженность Гильдии зачастую оказывается куда сильнее семейных уз.

Гильдии являются эволюцией традиционной вестенской рабочей и торговой этики. Когда кто-то начинает заниматься ремеслом, он становится учеником (*ларлинг*) под руководством мастера (*мастаре*). Учениками, как правило, становятся на исходе детства, и этот период продолжается до середины юношества. В это время человек осваивает основы ремесла. Не все ученики изучают свои профессии добровольно, но легальность этого статуса закрепляется письменным договором.

Когда мастер чувствует, что ученик готов двигаться дальше, он дает ему небольшое задание, называемое *гесалльпров*. Задание может состоять в чем угодно, от создания необычного предмета до выполнения какой-то традиции (у большинства Гильдий есть указания относительно содержания заданий). Если ученик выполнил задание к удовлетворению группы заранее назначенных мастеров, он становится подмастерьем (*гесалль*), и его успех документируется в дипломе подмастерья (*гесалльбревет*).

От подмастерья ожидают, что он будет путешествовать как внутри Венделя, так и за границей (под началом многих разных мастеров — отсюда и название), для совершенствования собственных умений и набора опыта. Вендельцы называют эти путешествия *гесалльвандринг* и рассматривают их как уникальную возможность поучиться у разных мастеров и развить новые навыки. Из-за кочевого образа жизни, подмастерья в основном не вступают в брак и не оседают, а живут в домах мастеров, у которых учатся.

Чтобы начать работать в качестве независимого ремесленника (и получить право брать учеников), подмастерье должен предпринять несколько завершающих шагов в своем обучении. Во-первых, он направляет главам Гильдии прошение на испытание своих умений. Так как в большинстве Гильдий подобных подмастерьев великое множество, прошение может быть рассмотрено спустя годы. В какой-то моменты главы Гильдии рассматривают досье подмастерья, а затем вызывают его и задают ряд вопросов, касающихся ремесла. Если ответы удовлетворяют комиссию, подмастерье допускается к последнему экзамену, чаще всего заключающемуся в очень качественном исполнении какого-то задания за ограниченное время. Этот тест известен как *мастарпровет* и является дипломным испытанием.

Чтобы независимые ремесленники не могли притворяться членами Гильдий, все эти организации используют системы тайных рукопожатий, приветствий и паролей. Более высокому рангу соответствуют новые коды, при открытии которых берутся новые клятвы. Если член Гильдии когда бы то ни было открывает эти коды чужаку, наказание оказывается воистину жестоким. Официальный ответ Гильдий заключается в изгнании, но немало отступников просто исчезало безо всякого следа.

С самого основания Венделя, Гильдии хорошо понимают необходимость наличия единоличного внешнего представителя. Для этого большинство Гильдий устраивают выборы, наделяя наиболее авторитетных и влиятельных членов властными полномочиями. Тем не менее, ряд Гильдий (как, например, описанные ниже Кузнецы) все еще передают позиции из рук в руки, то есть позволяют своим членам выбрать преемника при уходе в отставку.

Выдающиеся Гильдии

Во время последнего подсчета на Тейе было обнаружено более семидесяти пяти Гильдий, в каждой из которых состоят сотни людей. Конечно, некоторые из них процветают сильнее, чем другие, а Гильдии, держащие восемь Кресел Вендельской Лиги, обладают куда большей властью, чем прочие. Ниже можно найти информацию о самых важных вендельских Гильдиях. Необходимо помнить, что Вендель не монополизировал торговлю на Тейе – все еще ведут свои дела многочисленные вольные торговцы, а водаччанские купцы конкурируют с вендельцами на равных. Но Гильдии все же являют собой огромную экономическую силу, и прочим торговцам часто приходится принимать их позицию во внимание при принятии любых важных решений.

Гильдия Кузнецов

Как и Гильдия Плотников, Гильдия Кузнецов имеет крайне продолжительные традиции качества. Тесно сотрудничая с Гильдией Шахтеров, они разработали технологии плавления иковки, на несколько лет опережающие время. Они весьма уважаемы и их услуги стоят значительных денег.

За кулисами, однако, остается политическая неразбериха внутри гильдии. Мастер Села Коул приняла титул всего четыре месяца назад. Ее

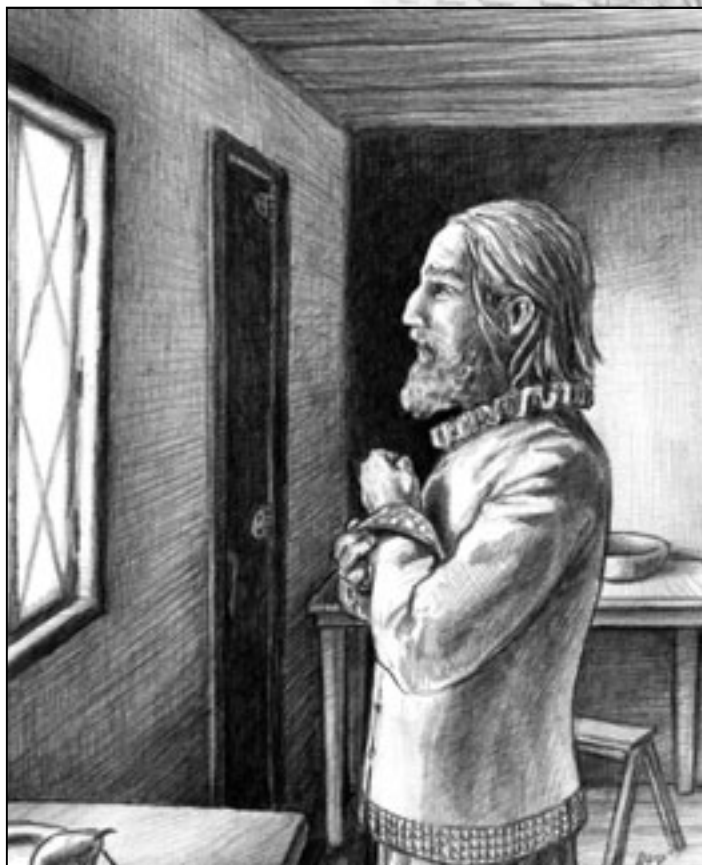
предшественник, мастер Ивор Йоханссон, был убит пиратами во время атаки на его прогулочную лодку. Несмотря на то, что все знали о ее позиции преемника, никто не был готов к ее приходу к власти, и наименее подготовленной оказалась она сама. Она – первая женщина, принявшая титул, и Гильдия, преимущественно состоящая из мужчин, каждую секунду испытывает ее на прочность. К счастью, у Селы нет недостатка в твердости, и она не отступает ни перед каким противником.

Гильдия Плотников

Почти сто лет эмблема Гильдии Плотников служит знаком качества. Под тихим руководством мастера Йориса Брака, она превратилась в знак превосходства. Гильдия плотников рассматривает свое ремесло скорее как искусство, чем как работу. Деревянные постройки, повозки и мебель, которую производит Гильдия, не только отвечают самым жестким требованиям к качеству, но и приносит эстетическое удовольствие.

Гильдия Дженни

Гильдия Дженни – одна из наиболее молодых, но в то же время многочисленных и распространенных по всей Тейе. Она также имеет один из самых вы-



соких доходов, и осенена народной любовью. Мадам Лоррейн Веллер обучает своих последовательниц вести переговоры и поддерживать лицо, и сделал для изменения общественного образа проституток больше, чем любая женщина со времен Дженни Мэлоун. Самым большим ее триумфом стало признание борделей респектабельным местом проведения досуга: «Светские клубы с изюминкой», как она сама любит их называть.

Она также глубоко озабочена благосостоянием членов гильдии, и использует свои многочисленные связи для оказания им помощи. Она хорошо знает, сколь многие из ее «девочек» выбирают жизнь дженни поневоле, и помогает им свернуть на те дорожки, по которым они хотели бы идти. Последовательницы ценят ее самоотдачу и отплачивают ей той же монетой.

Гильдия Торговцев

По всей Тейе средний класс процветает так, как не процветал никогда. Новые рынки и возможности возникают практически каждый день, во многом благодаря постоянным усилиям Гильдии Торговцев. В результате следования долгосрочной и продуманной стратегии мастера Валя Мокка, эта Гильдия быстро стала крупнейшей и одной из богатейших в Венделе, что играет на руку не только членам Гильдии, но и их клиентам.

Если люди (а в особенности клиенты) оказываются недовольны услугами Гильдии Торговцев, они могут написать жалобу, которую с готовностью примет ближайший штаб Гильдии. Если проблема оказывается серьезной (или если поступает несколько жалоб), специальная команда инспекторов направляется для рассмотрения дела. Если претензии оказываются обоснованными, санкции могут включать в себя меры от штрафа до немедленного исключения из Гильдии.

Гильдия Шахтеров

Будучи сильной влиятельной Гильдией, Гильдия Шахтеров встречается с проблемами, которые не знакомы больше ни одной другой. Она владеет актами на разработку шахт в Айзене, Кастилии и других странах, но испытывает постоянные трудности в отношениях с властями этих государств. Большинство правителей не одобряют «растаскивание» своих природных

ресурсов Венделем. В качестве компенсации, Гильдия принимает в свои ряды множество иностранцев и таким образом предоставляет другим нациям возможность влиять на свою политику. Нынешний мастер Гильдии, Эладио Бальестерос – кастилец, первый гражданин этой страны, оказавшийся в вендельской Лиге. В данный момент он фактически выступает как министр иностранных дел Лиги, улаживая отношения Венделя с другими правительствами.

Гильдия Печатников

Гильдия Печатников ежедневно производит книги и газеты, а количество и мастерство членов Гильдии делает конкуренцию с ней сложной задачей. Глава Гильдии, Амвольф Гэбауэр, – коренной айзенец, сделал остальные Гильдии зависимыми от услуг своих подопечных. В результате он хорошо осведомлен о текущих событиях.

Гильдия Моряков

Гильдия Моряков может быть лучшим другом или злейшим врагом путешественника. Мастер Аллен Трел управляет людьми практически в каждом порту и поддерживает аккуратный контроль над документами Гильдии на всех кораблях. Любой вендельский корабль, не имеющий приписки, может быть досмотрен без промедления, и любой неучтенный груз и пассажиры могут быть сданы местным властям за вознаграждение.

Члены Гильдии обладают рядом преимуществ, среди которых важное место занимает морской трастовый фонд. Моряк может сдать в резерв любую часть своих доходов, к которым Гильдия добавляет гильдер за каждые два. Эти деньги может получить назначенный наследник в случае смерти члена Гильдии, либо они могут быть использованы для финансовой помощи в его старости. Морской трастовый фонд обрел большую популярность, и многие другие Гильдии думают над учреждением своих аналогов.

Гильдия Фехтовальщиков

Всего лишь за двадцать лет существования, Гильдия Фехтовальщиков обрела огромную власть. Она имеет представительства во всех странах, и обладает неоспоримой властью в вендельских городах. Нигде больше указания Гильдии о правилах дуэлей не соблюдаются так

жестко. Стража вендельских городов неизменно состоит в Гильдии, которая даже создала отдельную школу для удовлетворения нужд вендельской ночной стражи.

Мастер Линней Кнут совсем недавно открыл новую дуэльную академию в Кирке, и очередь на его частные уроки уже забита на три года вперед. Он заявляет, что изучил абсолютно все фехтовальные стили в мире, и разработал приемы, способные принести победу над каждым. Только время сможет показать, говорит ли он правду или просто похвально.

Гильдия Портных

Гильдия Портных обязана своим успехом одной стране – Монтени. Любовь подданных Леона Александра к модной одежде год за годом наполняет сундуки Гильдии. Доходы членов Гильдии в Монтени более чем в три раза превышают прибыль в любой другой стране. Мистресса Амита Невье имеет огромное влияние в «Мод дю Лак» (общество мод Монтени) и поддерживает конкуренцию между своими подопечными, предоставляя им возможность внезапного успеха. Если какой-то стиль или фасон оказывается слишком популярным, жесткие правила предписывают отыскать новый ему на замену.

Бабушка Невье подала ей блестящую идею использовать императора Леона как способ устанавливать стандарты моды. Управлять Леоном оказалось несложно. Овладев его вниманием, оказалось простым делом удерживать в руках желания всей его страны, ожидающей возможности потратить свои состояния на новейшие модели. Невье с большим удовольствием принимает эти деньги и каждую ночь благодарит бабушку за идею, принесшую ей власть и богатство.

Законы

Вендельцы переняли большинство своих законов у Монтени, чью культуру они весьма уважают. Однако они уделяют больше внимания законам, связанным с товарами и собственностью, нежели поддержанию порядка или государственной безопасности. Вендельцы упорно трудятся, и хотят быть уверены, что их заработок надежно защищен.

Городские стражники и члены Гильдии Фехтовальщиков занимаются приведением большин-

ства законов в жизнь, под присмотром Лорд-Шерифа. Гильдия пристально следит за нарушениями своих правил проведения дуэлей, немедленно взимая штрафы или (если необходимо), делая из нарушителей жуткий пример для всех остальных. Городские стражники, с другой стороны, печально и широко известны своими повадками взяточников. Ни для кого не секрет, что любую проблему с ними можно решить, если у вас найдется достаточно тугой кошелек гильдеров. Как результат, самые богатые вендельцы являются и самыми коррумпированными. У остальных на это просто не хватает денег.

Когда дело доходит до наказаний, вендельцы предпочитают штрафы арестам. Вместо того, чтобы держать преступников в тюрьмах, они дают им шанс в буквальном смысле вернуть долг обществу. Вендельские суды сразу определяют как степень вины, так и ее стоимость в гильдерах или рабочих часах. Уголовники занимаются тяжелым трудом в шахтах, отправляются гребцами на корабли или исполняют самую черную работу в городах (такую, как сбор мусора или санитарные работы). Рассчитавшись с долгом, они могут вернуться к нормальной жизни. Однако, если они попытаются бежать во время своей принудительной отработки, казнь последует прямо на месте.

В крайних случаях, когда речь идет о пиратстве или убийстве, предусматривается смертная казнь. Убийц обычно расстреливают перед строем, но пиратов публично вешают; вендельцы весьма ценят спокойствие своих торговых маршрутов. Тела большинства убийц выставляются в городах в качестве предупреждения остальным. Если пират был вестенманнавьярцем, тело вряд ли провисит дольше одной ночи.

Новые Добрые Пути

Жители Вестенманнавьяра часто говорят, что вендельцы забыли Добрые Пути. Это не так – они всего лишь толкуют их по-другому. Удача и верность все так же важны для них. Часто именно удача, а не умение, приносит человеку богатство, а верность Гильдии обеспечивает процветание и безопасность ее членов. Кроме того, верность и удача – то, о чем говорят вендельцы всякий раз, упоминая гильдер. Они должны заставить мир быть верным новой валюте – и им нужно море удачи для того, чтобы Водачке не начала войну из-за нее.



Однако мужество и честность были заменены двумя другими добродетелями вендельской философии – хитростью и находчивостью. Мужество, несомненно, благородная черта, но мало помогает в торговле. Если говорить прямо – она частенько ведет торговлю к краху. Вендельцы в делах предпочитают хитрость, что требует такой же дерзости, но позволяет держать врагов в неведении о своих планах. Хитрость обеспечила Венделю нейтралитет в международных делах, так что сильнейшие армии становятся его союзниками, а не завоевателями. Как любят говорить вендельские родители своим детям, «отточенный ум лучше заточенного ножа».

Находчивость позволяет человеку превратить малое в целое состояние. Это умение извлечь максимум из имеющихся ресурсов, выбрать момент для рискованного шага и для отступления. Ее честность заключается в хладнокровном восприятии реалий окружающего мира. Все это крайне важно для торговли, которая крайне важна для вендельцев.

По крайней мере, для большинства.

Часть вендельской молодежи разочаровывается в идеалах родителей. Они жалуются на щемящую пустоту в душе и обращаются к своим дальним родственникам из Вестенманнавньяра

за лекарством от своих кошмаров. Новое поколение испытывает нарастающее желание вернуться к старой жизни, полной искренних переживаний и приключений. Как многие молодые вестенцы приходят в Вендель за богатством и процветанием, многие молодые вендельцы уходят в глушь, дабы припасть к корням.

Повседневная жизнь

Жилье

Города Венделя спланированы лучше всех прочих в мире. Улицы достаточно широки и для пешеходов, и для повозок, и для животных. Канализация работает эффективно, источники воды всегда доступны на случай пожара, и ничего не строится непродуманно.

Но более всего предыдущее утверждение относится к домам и прочим зданиям. Вендельские строения – высокие и узкие, в среднем от четырех до шести этажей, с большими окнами на каждом. Эти окна не только пропускают желанный солнечный свет, но и заметно облегчают перевозку мебели. Блочные и балочные подъемные конструкции, которые закрепляются на крышах, позволяют поднимать большие вещи в комнаты наверху. Погреба являются популярным предметом роскоши, но в целом климат позволяет устраивать кладовые в любой части дома.

Нижний этаж дома, как правило, сдается в аренду какому-либо предприятию, а верхние используются для различных целей – от складов до жилых комнат. Вендельцы любят обставлять дом лучшими предметами обстановки, какие могут себе позволить. В эстетических вопросах они весьма эклектичны: к примеру, в одном доме стулья из Монтени могут стоять вокруг стола из Кастилии, на котором находится авалонская посуда. На иностранцев эта обстановка нередко производит впечатление свалки, но сами вендельцы видят в этом символ их растущей власти в мире.

Питание

Средний венделец питается более разнообразно, чем равные ему по статусу представители других наций. Вендельские фермы приносят отличные урожаи зерновых, но это вовсе не исчерпывает все возможности. Большую часть года венделец имеет доступ к экзотическим видам мяса, ово-

щей и специй, свезенных со всех концов света. Вендельцы также открыли радость трапезы в ресторанах и кафе. В Кирке в перерасчете на людей выходит больше ресторанов, чем в любом другом городе, и Вастерас лишь немного ему проигрывает. В этих заведениях можно отыскать любую кухню — к удовольствию путешественников, скучающих по стряпне из родных краев.

Одежда и мода

Монтеньская мода оказывает сильное влияние на Вендель, но своя индивидуальность у него все же есть. Вендель слишком практичен для напудренных париков и перьев — здесь больше ценится аккуратный внешний вид профессионала.

Вендельские женщины придумали для себя стиль одежды, сочетающий функциональность с привлекательностью. В то время как в Монтени принято отдельно шить лиф и блузу, а затем сшивать их вместе, в Венделе платье шьется в одно изделие от плеча до подола, в результате оно висит спереди и сзади. Такое платье носят поверх сорочки или корсета. В будничном одеянии оно остается свободным, но для торжественных случаев его прихватывают по фигуре и перевязывают поясом, чтобы подчеркнуть талию. Небольшие жакеты часто дополняют костюм в холодную погоду.

Вендельские женщины часто надевают корсеты, которые зачастую носят наверх в дополнение к простой юбке. В качестве проявления скромности к корсету прикрепляются рукава. Самым популярным аксессуаром является складной зонтик, который используют чтобы прятать бледную кожу от солнца, а волосы — от дождя. Прически имеют мало общего с нелепыми конструкциями, принятыми в Монтени — волосы, как правило, держат до плеч в мелких кудрях. Чтобы кудри не распрямлялись, модницы мажут их яичным белком, а затем сушат. Маленькая шляпка служит отличным завершением любого наряда.

Вендельские мужчины еще более умеренны в своих одеяниях. Они носят как длинные штаны, так и бриджи с чулками, с поясом на животе, а не на талии. Нижняя рубашка, как правило, предельно проста. Сверху на нее надевается жилет и камзол с длинными пышными рукавами. В холодные месяцы стало популярным носить камзолы взамен

традиционного плаща. Костюм дополняется разнообразными шляпами. Если дама ходит с зонтиком, то джентльмен выходит из дома с тростью. Последний аксессуар нередко утяжеляется для использования в качестве импровизированного оружия, а многие модели имеют скрытый клинок.

Обувь обоих полов делается для удобной ходьбы, так как большинство вендельцев весь день проводит на ногах. Гильдия Сапожников достигла успехов в этом деле, в том числе обивая обувь изнутри мягкой шерстью и даже бархатом. Обувь вендельских фермеров тоже обрела некоторую славу — ее делают из дерева, и она сохраняет ноги сухими в постоянной грязи.

Досуг

Досуг вендельцев менее активен, чем у их собратьев из Вестенманнавньяра. В то время как вестенцы любят проверять свои тела в испытаниях против дикой природы, вендельцы ведут светскую жизнь и совершенствуют ум в комфорте своих домов.

Собрания разных масштабов составляют основу досуга. Вендельцы преуспели в создании новых захватывающих развлечений, таких как «достань яблоко», «прятки», а также множество игр на угадывание. «Квадраты» популярны, но карточные игры лидируют, ибо позволяют участвовать более чем двум игрокам.

Концерты и театральные постановки притягивают большие толпы, а музеи, выставяющие работы известных творцов имеют большое количество покровителей. Виртуозы всех искусств прибывают в Кирк и Вастерас в поисках богатых работодателей, и большинство из них находят прибыльную работу. Публичные выступления считаются искусством, а Общество Исследователей иногда находит спонсоров для своих экспедиций за счет одних лишь лекций о важности своих открытий. Большая часть предметов искусства ввозится из Монтени, Авалона и Кастилии, но растущее общественное движение в Кирке ратует за «национальное творческое объединение». Речь идет о группе творцов, экспериментирующих над традиционными вестенскими формами, добавляя к ним «современные» элементы в надежде разбудить интерес к творческому наследию предков.

Вендельцы любят и тихое времяпрепровождение. Они часто говорят на двух или более языках, что позволяет читать привезенные из-за рубежа книги и газеты. Письма и дневники весьма популярны – настолько, что система этики начала включать предписания о том, что и где может быть написано. Многие вендельцы занимаются рисованием и живописью, в основном концентрируясь на неживом мире. В последнее время стала популярной астрология. Вендельская астрономия пребывает на уровне самых свежих мировых достижений, и астрологи применяют эти твердые научные знания с разнообразными целями. Редкая обеспеченная семья в Кирке не держит в столе несколько астрологических таблиц и схем.

Имена

Хотя Вендель и Вестенманнавньяр говорят на одном языке, вендельцы меняют свои слова так, чтобы чужеземцам было проще их запоминать и произносить. Сильнее всего это отражается на именах.

Для жителей Вестенманнавньяра имена являются бесценным сокровищем, путем к душе человека и его предков. Вендельцы считают такой подход немного преувеличенным. Они понимают, что у иностранцев могут быть проблемы с произнесением их имен и, будучи зависимы от международной торговли, с готовностью переделывают свои имена в нечто более удобное. Эта практика распространяется и на географические названия. Монтенцу сказать «Кирк» куда легче, чем «Киркюбейарклаустер». Вендельцы не верят, что на самом деле меняют какие-либо имена. Они просто облачают изначальное имя в более удобную и узнаваемую форму – адаптируют его, а не уничтожают.

Религия

Вендель изначально принял протестантизм как шаг прочь от языческого прошлого. Новая религия выглядела жизнеспособной альтернативой примитивным ритуалам предков, которые, казалось, вели нацию к вымиранию. «Осовремененная» идея о том, что мир был создан высшим божеством, оставившим часть Себя в творении Своем, была весьма притягательна, и послание Пророков оказалось более подходящим для новой жизни, чем предвзвешенные предков. Во время Войны Креста, Вендель открыл границы беженцам-протестантам, что заметно увеличило их численность в стране. Сегодня большая часть вендельцев практикует протестан-



Агенты Лиги

Вендельская Лига поддерживает жесткий контроль над северными торговыми путями не только с помощью слов и контрактов. Иногда для противодействия конкурентам и пиратам нужно непосредственное вмешательство. Именно для этого Лига нанимает специальных агентов, которые расследуют и нейтрализуют угрозы Лиге и ее целям.

Одна из самых многообещающих среди этих агентов – уроженка Венделя Йенс Бьорн, лично выбранная Мастером Валем Мокком после того, как спасла его от ножа убийцы. Ее обрамленное светлыми кудрями лицо слишком холодно и безжалостно, чтобы считаться красивым, но ее безотказная способность собирать факты и молниеносно действовать в соответствии с выводами легко компенсирует отсутствие общительности. Не будучи жестокой, она лишь стремится действовать максимально эффективно, выбирая целесообразные методы решения проблем. Используя в основном запугивание, подкуп и шантаж, она не будет медлить и с применением насилия в случае необходимости. Ее излюбленной целью являются контрабандисты.

тизм. Почти каждый из вендельцев видит ватиканскую церковь устаревшей и обреченной на угасание так же, как и верования Вестенманнавньяра.

Духовенство Венделя иногда устраивает миссионерские экспедиции для обращения еретиков из Вестена, и многоэтажные деревянные церкви (называемые шестовыми из-за их уникальной конструкции) возникли на земле Вестена, украшенные искусно вырезанными головами змей и крестами Пророков. Даже самый крепкий в вере вестенский воин не может отрицать их красоты.

Как и большая часть их сограждан, члены вендельского духовенства меняют свои имена, но по-другому и с другой целью. Они часто берут имена святых или просто добавляют к своим именам более «религиозные» ноты из преданности своей вере. Для этого они ищут похожее по произношению имя в тейянском языке. К примеру, брат Бродерик может стать братом Бромием.

Некоторые вендельцы еще верят в старых богов Вестена, но не выставляют это напоказ. Это было бы старомодно. Тем не менее, многие из прогрессивных вендельцев носят испещренные рунами украшения, пуговицы или запонки – просто на удачу, конечно же.

Отношения с другими нациями

У Венделя и Вестенманнавньяра на удивление схожие отношения с остальной Тейей. Обе культуры имеют тесные связи с Авалоном, уходящие далеко в глубь веков. Триединые Королевства поддерживают свободную торговлю как с Венделем, так и с племенами Вестена, не вызывая недовольства какой-то из сторон. Оба народа не обращают большого внимания на Касстилию – протестантизм и язычество едва ли хорошо сочетаются с инквизицией – в то время как Уссура и у тех и у других вызывает осторожное уважение. Распад Айзена открыл Венделю прекрасные перспективы, и страна усердно работает над укреплением отношений с этой нацией. Вестен видит ситуацию в Айзене как величайшую трагедию и старается всеми силами помочь отчаявшемуся народу.

Два важных различия в международных отношениях относятся к Монтени и Водачке. Вендель и Монтень создали экономический союз невероятных масштабов, и Вендель повторяет многие аспекты монтенской культуры. Это невероятно злит жителей Вестена. Более того, вестенцы видят, как император Леон относится к своим подданным, и их кровь кипит от желания исправить несправедливость. Корабли из Монтени стали излюбленной жертвой вестенских пиратов – что, в свою очередь, безумно злит вендельцев (которые меньше всего на свете хотят, чтобы их торговые связи подвергались риску).

С Водачке все обстоит наоборот. Вендельская Лига втянута в длительную холодную войну с принцами Водачке, и не успокоится, пока не уничтожит самые основания их могущества. Вестен, напротив, видит в Водачке потенциальных союзников, скрыто привлекая их помощь в саботировании вендельского прогресса. Хотя вестенцы не верят водачкеанцам (и стараются держаться как можно дальше от ведьм Сорте), они не могут позволить себе отказаться от такого полезного союзника.



Территории

Острова Вестенманнавньяра и Венделя обладают самыми суровыми географическими особенностями на весь мир. На островах вообще могло не быть людей, если бы не западные ветра, постоянно дующие с Авалона и не Торговое Течение, поток теплой воды, проходящий через архипелаг. Даже сегодня вестенцы страдают от холодного климата, серьезных проблем связи и весьма ограниченных ресурсов. Сельское хозяйство крайне скудно (выручают только два самых больших острова), а в самых холодных областях выращивать что-либо мешает вечная мерзлота.

Толща ледников сковывает три самых северных острова по несколько месяцев в году. Весной множество айсбергов несет угрозу по всему архипелагу, а некоторые из них столь массивны, что сохраняются и летом. Выходить в проливы севернее Оддисвульфа – дело не для робких, но ни одного вендельца или вестенца никогда и никто не отважился бы обвинить в робости.

Оддисвульф, крайний южный остров, меньше других претерпевает от причуд климата. Здесь множество ферм, а местные долины и холмы не так сильно страдают от непогоды. Побережья всех островов скалисты, неприветливы и изобилуют фьордами и узкими заливами, в которые прекрасно входят нагоняющие страх вестенские ладьи. Оддисвульф и Орнсколдсвик находятся под властью вендельцев хотя на остальных островах тоже имеются их заставы. Большинство северных островов принадлежат вестенцам, которые пользуются суровостью климата, держа своих «прогрессивных» собратьев на расстоянии.

Далее следует краткое описание каждого острова.

Эскьо («Великая Морская Гора»)

Только половина Эскьо является достаточно ровной, чтобы землю здесь можно было что-то вырастить. В этих местах небольшие деревушки все еще возделывают поля, теми же методами, что и их предки с начала времен. Эскьо не может похвастаться многочисленным населением или серьезной промышленностью, и за исключением редких мест отдыха вендельцев остается предоставлен сам себе. На самом побережье раскидано несколько вендельских поселений. Вендельские торговцы и политики иногда приезжают сюда чтобы «обратиться к простоте», отдохнуть и расслабиться в небольших коттеджах, в которых прислуживают слуги, нанятые в Айзене. Отдых на Эскьо чрезвычайно дорог (причины описаны далее), и является своего рода признаком особого статуса в среде сверх-богачей.

Вторая половина Эскьо представляет собой огромную гору. У ее основания на юго-восточном склоне видна огромная фигура вестенского вождя, вырубленная прямо из камня, слагающего гору. Никто не помнит, когда и как статуя была создана — насколько помнят вестенцы, она всегда там была. Это место называется Кивик, и то же название распространяется на всю гору. Некоторые ученые считают, что Кивик — имя этого вождя, но до сих пор ведутся споры, является ли статуя изображением знаменитого Кивика из саг, или имеется в виду какой-то другой Кивик, не упомянутый в истории Вестенманнавньяра. Вполне возможно, что изваяние изображает самого Всеотца. Он держит свое копье в положении церемониального почтения, а не для боя.

Никто и никогда не поднимался на извечно скрытый облаками пик горы Кивик. Собственно, из-за этого истинная высота горы до сих пор остается загадкой. Для вестенманнавньярцев Эскьо гора Кивик служит вечным уроком смирения: она столь огромна, что самым своим видом напоминает, сколь ничтожен человек в этом мире. Скъярены (и другие вестенцы) устраивают паломничество к горе, считая ее священным местом.

В среде отдыхающих вендельцев гора Кивик вызывает чувство глубокого патриотизма. Они смотрят на вздымающиеся к небесам отроги с гордостью: это лучшее свидетельство того, что Вендель владеет всем самым лучшим на свете. Кивик является, возможно, самой высокой горой в мире, особенно если считать, что начинается она глубоко под островом, на морском дне.

На побережье все еще существуют крохотные вестенские рыбацкие поселения, но они уже давно кормят только сами себя. Мало кто из вестенцев хочет жить так близко к вендельцам, и потому рыболовный флот Эскьо весьма скуден. Вестенские рыбаки непреклонно отказываются вести дела с вендельцами, так что отдыхающим приходится привозить продовольствие с собой. Фермеры-вестенцы внутренних областей Эскьо — сборище угрюмых и неприветливых людей, которые весьма негативно относятся к присутствию вендельцев на своем острове. Они тоже не желают вести никаких дел с чужаками. Вестенская молодежь регулярно прокрадывается по ночам в прибрежные поселения, чтобы хорошенько напакоstitь, так что богатые вендельцы с недавних пор начали забирать на отдых свою охрану, чем весьма расстраивают власти Кирка.

Гримстад («Приют»)

Гримстад — забытое место, безусловно самый холодный из вестенских островов. Три четверти побережья закованы во льды во время долгой зимы, в остальную часть года остров окружен коварными айсбергами. Вендельские корабли редко появляются в окрестностях Гримстада.

Льды, однако, не единственная причина, по которой вендельцы избегают острова. Гримстад дает пристанище самым опасным из вестенских рейдеров. Жители Гримстада хорошо понимают, несколько неприветлива их родина, и послали восточку вестенским пиратам еще в самом начале вендельского раскола. Теперь на острове имеется множество скрытых и хорошо защищенных портов, всегда готовых принять корабли рейдеров. Рунные маги Гримстада поддерживают несколько узких проходов свободными от айсбергов, а фермеры и рыбаки в зимние месяцы с готовностью берутся перетаскивать корабли пиратов волоками через льды. Рядовые гримстадцы считают, что таким образом исполняют свой долг перед предками, и с радостью помогают своим братьям-воинам, вплоть до того, что готовы драться для их защиты, если потребуется.

Деревни Гримстада кипят деятельностью, здесь знатные вестенские борцы за свободу общаются с беспринципными иностранцами, которые ищут в войне только выгоды для себя. На острове действуют некоторые приблизительные нормы поведения, не дающие рейдерам устраивать стычки меду собой. Приют (так рейдеры назы-

вают остров) служит безопасным портом, где можно укрыться как от вендельцев, так и от всех остальных врагов.

Место под названием Раннульф, отмеченное на вестенских картах, на самом деле не существует, или, как минимум, не существует там, где должно бы, по мнению вендельцев. На самом деле Раннульф это человек – корабель, которого весьма ценили в вендельской Гильдии Моряков, до того как он перешел на сторону вестенцев. Он держит верфь в останках вулканического кратера на побережье Гримстада. Океаническое дно здесь горячее от близко подходящих потоков магмы, что подогревает воду и не дает скапливаться льдам. Любой уважающий себя рейдер как минимум слышал о Раннульфе, и многие из них обязаны ему за оказанную помощь.

Также на Гримстаде проживает значительное количество скьяренов, на которых в основном держится его оборона. Как уже говорилось, они поддерживают во льдах проходы, по которым корабли рейдеров достигают острова. Также известны случаи, когда они заставляли погружаться и всплывать айсберги, а также направляли их на вендельские корабли. Выжившие рассказывают, что зрелище это не для слабонервных: попробуйте увернуться от огромной горы льда, которая выныривает из воды и принимается гоняться за вашим кораблем.

Клёрбульг («Неистовый шторм»)

Клёрбульг – вестенская крепость с богатой историей и туманным будущим. Согласно легендам, этот остров некогда был столь же большим, как Оддисвульф. Но именно здесь случилось большинство сражений в Худшие Дни, и когда Виллскап убил Крига Бесчеловечного, их стычка расколола уже и так опустошенный остров. С тех пор Клёрбульг стал памятником, напоминанием о могуществе, опасностях и цене боевого неистовства. К несчастью, самые молодые из его обитателей позабыли уроки легенд, и только и ищут могущества в чистой ярости.

Большинство вестенцев на острове продолжают вести простую жизнь фермеров, рыболовов, и носить добрый топор, которым удобно рубить как деревья, так и налетчиков. Но у растущего числа прибывающих на Клёрбульг есть другая цель – они жаждут жизнью вендельцев. По мере увеличения количества воплей ненависти к Венделю, некоторые вестенские вожди решили, что

обретение пользы (и могущества) становится проще, если предварительно разжечь пламя ненависти. Они называют эту новую могучую силу «Ревом Большого Медведя», что является прямой отсылкой к берсеркам древности.

По всему острову множество тайных мест встреч, где эти озлобленные вестенцы строят планы по низвержению Вендельской Лиги и отмщению всем ее союзникам. С другой стороны, они охотно идут на сделку с любыми врагами Лиги, включая торговых принцев Водачке и даже инквизицию. Множество торговцев и дворян по всей Тейе, в том числе несколько весьма влиятельных монтенских лидеров, назначали награды за головы этих убийц. Новых берсерков это не волнует. Неисчислимы мертвые взывают к крови врагов народа Вестенманнавьяра, и во имя богов, эта кровь будет получена!

Свальден

В большинстве случаев даже остров, полностью контролируемый вестенцами, не в состоянии защитить их от хорошо оплаченных наемников Вендельской Лиги, и потому им приходится скрываться. Свальден – единственное исключение. Некогда самое богатое рыболовное поселение острова, сегодня он внезапно стал священным местом, точкой собраний и большим городом. В предместьях города возвышается холм; однажды ночью в него ударила могучая молния. На следующее утро вестенский вождь, поднявшийся на холм помолиться, обнаружил поразительное зрелище. Виллскап, руна ярости, была глубоко врезана в вершину. Вестенцы немедленно объявили это знаком богов – благословением освободительного похода берсерков. До сих пор, однако, «знак богов» разрешается осматривать только скьяренам, которые уже поддерживают дело берсерков. Среди остальных скьяренов ходят осторожные разговоры, насколько же свят этот знак, если далеко не всем избранным богами дозволяется видеть его.

Между тем, Свальден стал домом для сотен злобных вестенцев, только и ждущих, на кого выпустить свою ярость. Коренным местным не нравятся эти безумцы, но уроженцы Свальдена – в основном рыбаки и фермеры, не готовые восставать против воинов, готовых во всякую секунду взорваться ураганом ярости. Поскольку новоприбывшие пока ни разу не вымещали свой гнев на



«собратях по крови», местные продолжают терпеть их присутствие. Но ропот их становится все громче – возможно, достаточно громким, чтобы быть услышанным в Кирке и Вендельской Лиге.

Забавно, но увеличение населения Свальдена хорошо повлияло на местную торговлю. Далеко не все местные жители отказывались видеть, что в город хлынула свежая кровь, и не важно, насколько проблемны были новички. Сонная деревушка превратилась в процветающий торговый порт. Некоторые из самых печально знаменитых рейдеров останавливаются здесь пополнить запасы, и множество вестенских контрабандистов заходят сбывать свои нечестными путями добытые товары. Деньги редко используются здесь – все-таки они символ Венделя – но прибыль есть прибыль, и мало кто заостряет внимание на том, что торговлю изобрели все те же вендельцы.

Самое заметное изменение города, делающее его наилучшим местом для собраний (не считая фанатиков, живущих прямо в городе), это могучие укрепления, окружающие город. Свальден имеет Рейтинг Укрепления 4,1, и в ближайшем будущем планируется дополнительно нарастить укрепления. Все больше рейдеров и берсерков делают Свальден своим домом, все больше усилий они

вкладывают в деревянные и каменные укрепления – и все больше озабоченного внимания Вендельской Лиги обращается к этим неприветливым берегам. Это небольшое раздражение способно перерасти в смертельный недуг. Даже многие вестенцы начинают тревожиться – как может пытаться сокрушить Вендель и спасти души их предков тот, кто сам замыкается в ненависти, пока его собственная душа гниет и разлагается?

Оддис

Остров, некогда носивший имя Оддисвульф, – самый большой в северных водах. Возможно также, что это самый важный и влиятельный клочок суши на всем свете. Каменным сердцем острова являются непреступные Хьялмарские горы, согласно легендам, послужившие когда-то полем битвы с Великим Змеем. Теперь, когда власть находится в руках вендельцев, подобные суеверия отвергнуты. Настоящая власть обитает в Кирке, и Вендель намерен поддерживать данное положение вещей.

На острове имеется только одна дорога, она соединяет города Кирк и Вастерас с торговым портом Эскильстуна. Лига тщательно поддерживает ее в порядке и оплачивает регулярные патрули,

но такая роскошь не бесплатна. На пути находятся восемь пошлинных пунктов, и пройти каждый из них стоит один гильдер. Тех, кто не в состоянии заплатить, непреклонно провожают обратно к предыдущему пункту и вежливо советуют поискать другое направление для путешествий.

Помимо гор и городов, остров состоит из богатых хозяйств и полей. Вендельские фермеры очень чутко обращаются со своими посевами и стадами, перенимая все больше приемов у кастильцев и монтенцев, чтобы урожаи и приплоды были еще здоровее (и выгоднее), принося еще больше денег.

Кирк

Ранее известный как Киркюбейарклаустер, шумный город Кирк почти невозможно описать. Это фактическая столица Венделя, здесь всегда полно новых лиц и новых идей. Остатки старой деревни (туристам говорят, что когда-то она принадлежала Верховному Королю) были надстроены или полностью снесены, чтобы освободить место для непрекращающегося роста. Все кругом выглядит по-новому и несет дух новизны, безукоризненной и незапятнанной. Почти все улицы вымощены кирпичом или булыжником, освещены современными светильниками и застроены магазинами и особняками. Центром всего этого является Дворец Вендельской Лиги, окруженный домами Гильдий и посольствами всех государств Тейи. Площадь перед Дворцом называется площадью Ханнс-Карстен, и названа так в честь двух членов-основателей Вендельской Лиги. Башенные маятниковые часы, построенные знаменитым ученым, Клариссой Маргарет Хэд-виг, отбивают каждый час в центре площади.

Университет Кирка господствует в северной части города. Построенный менее семидесяти лет назад, он уже успел привлечь знаменитых ученых всех мастей обещаниями крупных субсидий. Хотя и не способные пока превзойти кастильские университеты, местные факультеты уже успели совершить несколько потрясающих прорывов; свободные от гнета инквизиции, они быстро наращивают темпы и скоро догонят своих кастильских коллег.

Леса Собора Либера возвышаются над крышами прочих зданий, являя собой грядущий венец достижений церкви протестантов. Строительство длится уже около десяти лет, и потребуется еще двадцать для полного завершения. Когда строи-

тельство закончится, это будет самое высокое сооружение из когда-либо построенных, доказательство силы протестантского движения и могучий удар по верованиям Вестенманнавньяра.

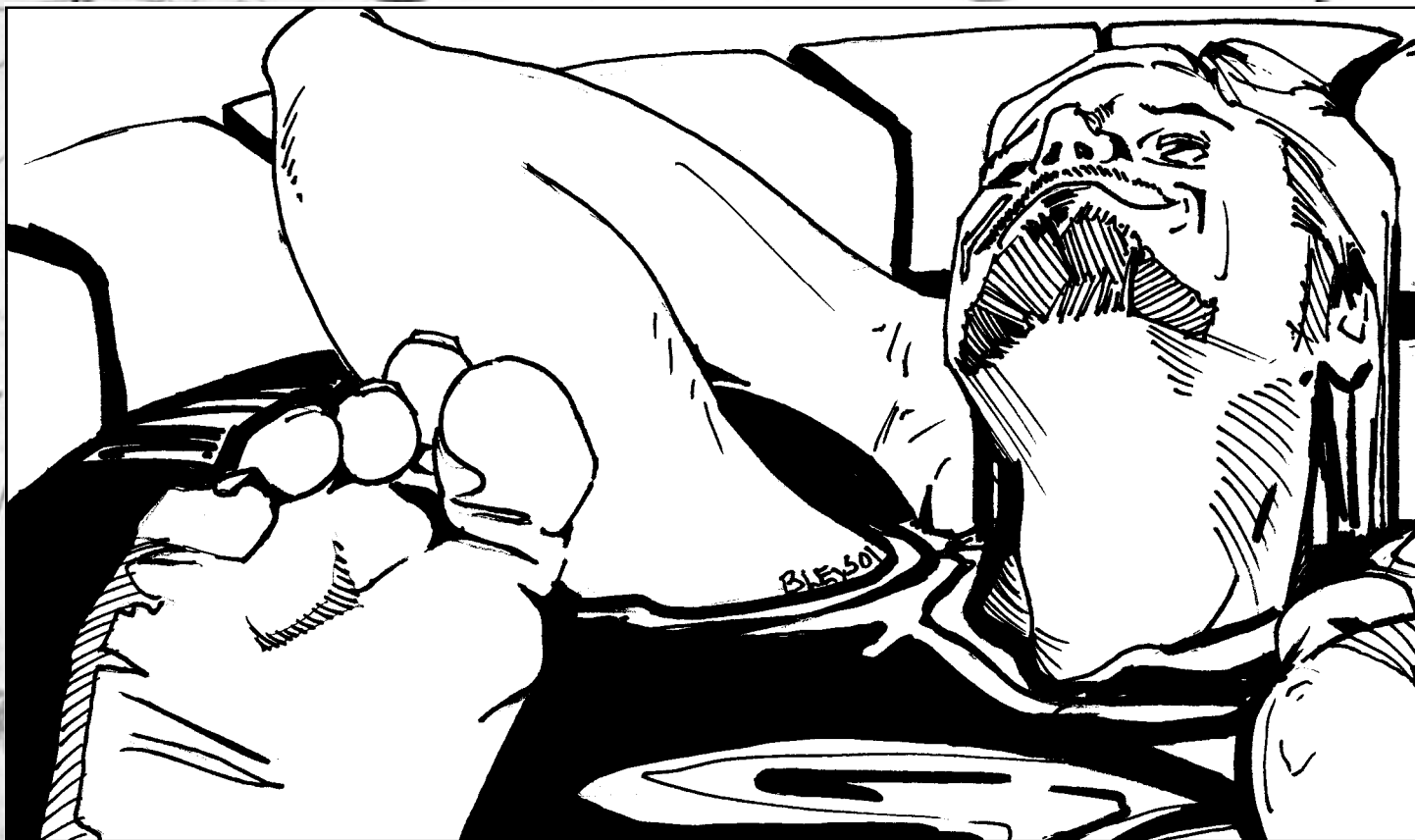
Двадцать три горячих источника в городе являются популярным развлечением для посетителей. Источники всегда были неотъемлемой частью жизни вестенцев, но вендельцы превратили их в процветающий бизнес. Вокруг них были построены комфортабельные банные дома, и каждый конкретный бассейн парящей горячей воды, по общему мнению, взбадривает определенную часть тела или духа.

Лорд-Шериф Кирка, Ивар Дагс, гордится тем, что в его городе самая эффективная стража на весь мир. Фехтовальщики со всего мира сотрудничают с его стражниками, и он сотрудничает с Гильдией Фехтовальщиков, чтобы быть полностью уверенным в том, что улицы Кирка останутся тихими и безопасными. Его беспокоят слухи о коррупции в рядах его людей (он даже начал внутреннее расследование), но его усилиями Кирк заполучил репутацию самого безопасного города мира.

Так было до недавнего времени. Теперь количество гражданских беспорядков в Кирке растет: поджоги, бунты, даже попытки убийств. Упадок начался около года назад, когда мастер Гюнтер Соломан из Гильдии Банкиров был убит на костюмированном приеме. Дагс так и не нашел убийцу, и этот провал грызет его по сей день. Большинство вендельцев приписывает эти преступления недовольным вестенцам, но Дагс предполагает, что за всем этим стоит нечто большее, чем дикарские обиды. Он подозревает, что в городе действует группа политически недовольных экстремистов, и поручил группе стражников разыскать их (см. книгу «Рилашаре», стр. 26, 41 и 51, там вы найдете больше информации).

Эскильстуна

Портовый город Эскильстуна затейлив и старомоден, в точности как и планировали его строители, создавая его проект пятнадцать лет назад. Изначально это была крохотная вестенская рыбацкая деревушка, из которой вендельцы выгнали всех коренных жителей и превратили ее в облагороженную версию того, что остальной мир ожидает увидеть, оказавшись на северных островах.



Будучи основным гостевым портом острова, город служит одной важной цели: сосредотачивать в одном месте дух всей страны. Постройки напоминают вестенские длинные дома, люди носят одежду, покрой которой напоминает вестенский (из более мягких тканей, конечно). Лучшие повара Монтени готовят «традиционные» вестенские блюда, уличные актеры демонстрируют переработанные версии отрывков из «Цикла Всеотца», и пародийные бои проводятся в центре города ежечасно. Эскильстуна стала любимым местом туристов, которые ищут «суровых приключений» и некоторые платят множество гильдеров, чтобы провести несколько дней «как аборигены». Вестенские рейдеры, что ожидаемо, ненавидят это место и уже не раз пытались стереть его с лица земли, и имели все шансы преуспеть, если бы не элитные наемники, хранящие покой Эскильстуны. До сих пор вендельцам удается держать эти досадные происшествия в тайне.

Помимо развлечения туристов, Эскильстуна ведет скромную и успешную жизнь рыбацкого поселения. Моряков-вендельцев поощряют использовать для рыбалки традиционные ладьи ради развлечения гостей города, но те равнодушно отказываются. Что толку в прогрессе, спрашивают они, если он используется для подражания прошлому?

Вастерас

Как гласит известная пословица, «деньги делаются в Кирке, но тратят их в Вастерасе». Этот город – игровая площадка для богачей и обиталище самых богатых людей на свете. Здесь можно найти любые развлечения, и ограничены они будут только толщиной вашего кошелька. Концерты, казино, куртизанки – начните с них, если у вас не хватает воображения. Здесь есть все и для всех. Стоит отметить, однако, что в Вастерасе правит бал неумеренность, но не декаданс. Он столь же чист и энергичен, как Кирк, просто здесь веселее. Помимо удовольствий, царящих в развлекательных кварталах, Вастерас поддерживает значительную часть вендельского кораблестроения. Новые суда спускаются здесь на воду почти ежедневно, и гавани полны ими до отказа. Корабелы стараются избегать городских излишеств, и предпочитают свои тихие таверны обществу «размалеванных вертопрахов».

Трандарнес

Первые залежи золота и серебра Хьялмарских гор были обнаружены именно в окрестностях Трандарнеса, и сегодня город служит одним из множества входов в подземные шахты. Тралы,

покидающие Вестенманнавнъяр, часто приходят сюда в поисках работы и за месяц зарабатывают больше, чем за целый год прошлой жизни. Здесь бывает достаточно холодно и часты обвалы, но большинство считает, что заработок стоит риска. Семьи тех, кто погибает на работах, получают компенсации, гораздо более щедрые, чем они могут ожидать.

Содерманварман

Никто больше не ходит в Содерманварман. Это незакрывшаяся рана, отвратительное свидетельство изменчивости отношений между Венделем и Вестенманнавнъяром. Когда-то это было крохотное поселение вестенских торговцев и фермеров. Потом вендельцы решили захватить эту землю под дополнительный порт, чтобы построить альтернативу Вастерасу. Люди отказались уйти. Нисколько не испугавшись, вендельцы решили взять землю силой.

Они купили отряд айзенских наемников, чтобы напугать упрямцев, но иностранцы действовали слишком жестоко. Они предали мечу каждого мужчину, женщину и ребенка. Уезжая, они сожгли все за своими спинами. И пока вендельцы ужасались злодеянию, ярость вестенцев воспылала жарче пламени пожарищ. Количество нападений на вендельские торговые суда удвоилось в течение нескольких месяцев после резни. Пытаясь компенсировать случившееся, Вендель официально вернул земли Вестену, но никто так и не явился забрать их. Они сказали, что духи слишком разгневаны, а в обугленных руинах поселилось что-то чудовищное. Правда это или нет, но Содерманварман продолжает считаться обиталищем призраков, мрачным и безмолвным свидетельством растущей на островах розни.

Орнскьольдсвик («Скала»)

Орнскьольдсвик – маленький скалистый остров, выступающий из морских волн сразу к югу от Оддисвульфа. Почвы здесь почти нет, практически весь остров это цельный каменный монолит, а постоянно дующие здесь морские ветра быстро развеивают любые отложения. Плодородных земель тут не найти, встречаются разве что кусты и гнезда морских птиц. Сложно представить менее привлекательное место для строительства крепости, но вендельцы все же сделали это.

Хофсйокул – так крепость зовется – массивный каменный комплекс, крупнее, чем практически любое здание на материке. Вендельцы потратили на строительство невозможные деньги, но затраты окупились. Внешние стены имеют толщину в двадцать футов (~6,5 м.), а шестиугольник две мили в поперечнике, который они образуют, способен принять войско из тысячи солдат и обеспечивать их в течение года. Небольшой городок обслуги, мастеровых и квартирмейстеров лежит в центре сооружения. Здесь же находятся специализированные военные постройки, вдобавок к основным стенам. Тяжелые айзенские орудия (настолько мощные, что их нельзя устанавливать ни на один из существующих типов кораблей) смонтированы на стенах через каждую сотню футов (~30,5 м.), а на каждом из шести углов находятся батареи их пятнадцати пушек каждая. Крепость также содержит военно-морские сооружения и может принять два линейных корабля в экстренной ситуации, а к внешним причалам могут пришвартоваться еще до дюжины.

Хофсйокул был построен чтобы впечатлять гостей Кирка – любое судно, направляющееся в великий город неизбежно проходит в прямой видимости чудовищной крепости. Многие дипломаты и торговцы были потрясены этим зрелищем, и в их рассказах крепость выглядит совершенно непреступной. Конечно, рассказы, как и всегда, несколько приукрашены, и у Хофсйокула имеются недостатки, служащие вечной темой для споров в среде опытных военных. Размеры крепости, хоть и весьма впечатляющие, одновременно являются и самой большой ее проблемой, как это ни удивительно. Передача сообщений с одного конца укреплений на другой весьма сложна; на территории действует система семафорной связи, на каждом из углов расположена башня с сигнальщиком и флажками, такие же башни стоят и на внутренней территории крепости, но если крепость когда-нибудь подвергнется действительно серьезному нападению, дым от орудий неизбежно нарушит такую связь. Вдобавок, вызывает сомнения большая протяженность стен, которые необходимо оборонять – пушек здесь слишком мало, чтобы успеть поразить все цели. Громадные орудия Хофсйокула могут бить очень далеко и поражать морские цели, прежде чем они

подойдут на достаточное расстояние, чтобы самим вести эффективный огонь, однако стрельба на такие расстояния будет слишком точечной, и в лучшем случае доставит противнику легкие неудобства. Столь же много вопросов вызывает гипотетическая способность Хофсйокула выдержать прямой штурм.

Капитан крепости, Никлас Лассиа, упертый и требовательный командир, обладающий непоколебимой идиотской верой в своих людей и свою крепость. Он уверен, что Хофсйокул является собой величайшую силу в Торговом море, и Венделю необходимо просто продемонстрировать крепость остальным владыкам Тейи, чтобы те мигом согласились на любые требования. Лассиа открыто насмехается над вестенскими идеалами и не терпит про-вестенских настроений в своем наемном гарнизоне.

Соройя («Мечта навигатора»)

Население Соройи почти полностью вестенское, разрозненные крошечные фермерские общины по всему острову. Зимние льды сковывают северное побережье, но остальная часть острова наслаждается обильным ловом рыбы, и китобой часто используют Соройю в качестве порта захода.

Огромный холм, известный как Ультост, возвышается на территории острова. Вестенские традиционалисты полагают этот холм местом, на котором Всеотец создал первого человека (или дал первым людям огонь, или еще какая-нибудь из легенд, в зависимости от того, к какому скьярену обратиться). Вестенцы считают это место священным и скьярены, живущие рядом с холмом, враждебно смотрят на вендельских туристов.

Исафьордур – единственный настоящий город на Соройе, аванпост Венделя во враждебном вестенском мире. Вестенцы регулярно нападают на поселение, но ни одна группа рейдеров не пыталась удержать захваченный город, предпочитая ограбить его и убраться восвояси. В Исафьордуре имеется две достопримечательности, пережившие пережили все налеты: маяк и академия. Маяк (другого названия у него нет) возвышается на многие сотни футов, и являет собой чудо инженерной мысли, воплощенное в камне и рунной стали. Его свет различим на многие мили в море.

Студенты и персонал Навигационной Академии Исафьордура заботятся о нем и помогают сооружению пережить разрушительные вестенские атаки. Академия основана Гильдией моряков, и гильдмастер Трел чаще всего находится именно здесь, если не занят на сессии Совета.

В Академии более сотни студентов (в основном это вендельцы и авалонцы, но иногда встречаются айзенцы и монтенцы), и качество местного обучения имеет высокую оценку среди большинства мореходов. В Венделе и Авалоне выпускники академии могут смело рассчитывать на должность штурмана.

Вестенцам народа Стьернасфолк академия не слишком нравится, но по определенным причинам они не нападают на нее. На самом деле многие из них в тайне мечтают пробраться туда и посоревноваться в навыках со студентами – происходит это скорее из природной тяги вестенцев к соперничеству, нежели из дружелюбности.

Порт Исафьордура принимает не только рыболовов, но служит также портом захода для торговых судов, прибывающих в Вендель из Авалона. От северной оконечности Инисмора к южной оконечности Соройи проходит теплое течение, что весьма облегчает путешествие. Большинство авалонских торговцев используют Торговое Течение (двигаясь на Соройю, между Клёрбульгом и Оддисвульфом, и выходя из течения к Эскьо), что, увы, означает также обильное присутствие пиратов на этом пути. Впрочем, в пределах видимости Маяка курсирует множество учебных кораблей Академии. Они редко оказываются вовлечены в стычки, поскольку большинство рейдеров предпочитают избегать встреч с ними (и без труда это делают).

Торнсхофн («Земля фермеров»)

Сообщество обитателей Торнсфхорна очень замкнутое. Здесь не любят пришлых. При этом в ряды чужаков они записывают всех, кто прибывает на остров извне – даже других вестенманнавньярцев. Здесь нет ни одного полноценного порта или города. Народ Торнсхофна, иначе называемый Тиллитсфолк, живет рыбалкой и фермерством, а весь мир по их мнению может заниматься чем угодно, если не станет влезать в их дела.

Одной из основных причин такой изолированности является недоверие к Венделю. Тиллитс-фолк были потрясены тем, как венедльцы поправили национальные традиции, и поклялись поддерживать вестенский образ жизни, во что бы то ни стало. Они регулярно изгоняют со своей земли всех вендельских торговцев, какие найдутся, и хотя Кирк рассматривает перспективу военного захвата острова, большинство вендельцев полагает, что результатом неизбежно станет вступление в конфликт еще большего количества вестенцев, а позднее — полномасштабная гражданская война.

В центре негостеприимного острова возвышается Асегенир, называемый также Древом Жизни. Огромное дерево неизвестных породы и возраста, в основании Асегенир достигает толщины в десять футов, а диаметр кроны во много раз обширнее. Исследователи предполагают, что Асегенир — то самое дерево, под которым находится Источник Королей, но прямых доказательств так и не было добыто, а те, кто пытался это сделать, пропали.

Древо Жизни — место нескольких ежегодных жертвоприношений, которые способны ужаснуть даже вестенцев с других островов. Убежденные, что только жертва может спасти вендельцев, старейшины нескольких деревень Торсхофна выбирают раз в год одного человека, которого остальным селянам надлежит насмерть забить камнями у подножья Древа. Жертва определяется жребием, подразумевающим, что истинный выбор совершает сам Всеотец; а люди Торсхофна давным-давно поклялись исполнять волю Всеотца любой ценой. Деревенские жители держат факт этой ежегодной кровавой расправы в строгом секрете, и любого, кого заподозрят в намерении выдать тайну, очень быстро заставят замолкнуть.

Видденхейм

Видденхейм — второй по величине в цепи из девяти островов, и настолько похож на Оддисвульф, что вестенцы иногда называют их Близнецами. Вдоль побережья тянутся зеленые низины — лучшие плодородные земли, полностью принадлежащие Вестенманнавньюру. Йордсфолк берегут этот край как любимое дитя. В центре острова высятся заснеженные вершины, практически такие же, как на Оддисвульфе. Они даже носят то же название — Хьялмарские горы. Естественно, жители Видденхейма считают, что



Живые Руны одержали свою победу в их Хьялмарских горах и даже доходят до того, что называют самый высокий из пиков (спящий вулкан) горой Тарн. Это долго служило причиной споров с Оддисвульфом, но после воцарения там Венделя о вопросе почти забыли.

Мьозлса

Мьозлса — самое близкое к понятию города, что имеется у Вестенманнавьяра. Она служит центром торговли на Видденхейме и соединена с морем короткими протоками, ведущими на восток, юг и запад. Зимой протоки исчезают, но когда начинают таять снега, появляются вновь. Высокие валы закрывают скопление строений с трех сторон, оставляя открытым только южный край поселения. Две незамощенные улицы перекрещиваются в центре и делят город на четыре равных части. Большинство домов здесь круглый год занимают карлы, тогда как в оставшихся то и дело останавливаются торговцы с других островов и фермеры, которым нужно место для меновой торговли излишками продукции в сезон сбора урожая.

За пределами защитных валов земля богата и плодородна, фермеры возделывают ее, кажется, с начала времен. Каждую весну с Хьялмарских гор смывает новую порцию минеральных отложений, которые насыщают почву для нового сева. В периоды особенно напряженной торговли, гости Мьозлсы часто обращаются с просьбой о жилье к фермерам.

Маларам

Если вестенманнавьярец тяжело заболевает, свежие источники Маларама становятся его последней надеждой. Их воды полны пузырьков и дышат первозданным холодом, они известны тем, что излечивают любой недуг, вплоть до редких на островах случаев Белой Смерти. В идеале для этого заболевшему достаточно окунуться в бассейны ледяной воды до полного выздоровления, но друзья и родственники часто набирают воду в большие мехи, чтобы доставить ее к несчастному. Тогда им следует поторопиться. Вода теряет свои целительные свойства через две полных ночи. Вендельцы дважды захватывали контроль над Маларамом, однако быстро обнаружили, что ни один из источников не излечивает ни их самих, ни кого-либо из их клиентов. Обескураженные, они были вынуждены отступить перед военными отрядами вестенцев, стремящихся вернуть источники. Это, впрочем, вовсе не значит, что не будет новых попыток захвата. Тем не менее, в будущем

захватчиков ждет все то же разочарование. Источники исцеляют только тех, кто по-настоящему верит в их чудесные свойства.

Тингваллаватен

По мере продвижения на запад, Хьялмарские горы уступают место покатым холмам и долинам. Зимы здесь достаточно умеренны, так что какая-никакая растительность и дичь имеется здесь круглый год. У самого края находится плодородная долина Саннинг Дал, место, на котором согласно преданиям, представители двадцати пяти племен заключили некогда союз для отчаянного похода против Великого Змея. Вдохновляясь их величием, Гуннеф Врановласая основала здесь крепость Верховных Королей, прославленный Тингваллаватен.

Строители Тингваллаватена не думали о комфорте или приятном внешнем виде. Изначально это был простой длинный дом из камня и земли, окруженный глубокими рвами и заостренными кольями. В последующие годы добавлялись все новые постройки, дозорные вышки, мощные частоколы и валы. Каждый новый Верховный король добавлял что-то свое, делая комплекс все более эклектичным и функциональным.

Центром остается все тот же длинный дом, за прошедшие поколения превратившийся в самый большой из когда-либо построенных вестенских залов. В нем находятся целых четыре очага и стол, за которым могут разместиться более сотни гостей. Стены покрывают картины и гобелены, изображающие триумфы вестенского народа, из-за многовековой копоти уже почти неразличимые.

В самой дальней части зала находится трон Верховного Короля, развернутый навстречу трем входам в здание. Это шедевр мастерства резчиков по дереву, изукрашенный золотыми и серебряными завитушками. Лица Живых Рун расположены по его бокам, а подлокотниками служат изображения разгневанных змей. Спинка трона изображает цветущее дерево, сквозь множество ветвей которого проступает профиль Серого Странника. Когда Верховный король восседает на троне, кажется, что Всеотец смотрит ему через плечо.

Поскольку уже более сотни лет Верховный Король не появлялся, крепость пришла в упадок и запустение. Добровольцы от двадцати пяти племен все еще защищают ее, но они — воины, а не строители или ремонтники. Во время ежегодного альтинга гости находят все вещи в том же виде, в каком они

были оставлены, и никто никогда не дерзнет сесть на трон Верховного Короля. Говорят, что предки тоже собираются здесь для встреч, чтобы определить неясные моменты в будущем своих потомков.

Девятый остров (Престол Странника)

Древний Вестенманнавньяр владел девятью островами. Венделю же досталось всего восемь. Вопреки всем усилиям Вендельской Лиги (и награде в сто тысяч гильдеров) одинокая скала, торчащая из морских вод, до сих пор не дается им в руки.

Крохотный островок, не отмеченный ни на одной карте, возможно отыскать только в том случае, если этого захотят его обитатели. Проще всего это сделать скьярену, но в минуты великой надобности любой вестенец может достигнуть Престола Странника. Сами ветра ведут корабль к берегам острова (даже против желания рулевого), а преследователей разворачивают в ином направлении, где он благополучно теряется в снегу или тумане. Престол расположен где-то между островами Оддисвульф, Эскьо, Видденхейм, Клёрбульг и Торнскофн, в самом сердце «вендельских» владений. Однако благодаря ветрам и волнам лишь тем, кто достоин – или крайне нуждается – удастся отыскать легендарный Девятый Остров.

Престол Серого Странника – практически круглый остров, не менее мили в диаметре, напоминающий формой тарелку (земля выше у берега и ниже к центру). Вестенцы твердят, что боги являются на остров, чтобы заняться своими делами, и немногие побывавшие здесь верят в это. Всякий, кто достигает острова, слышит шепоты тысячи и более духов. Говорят также, что здесь можно встретить валькирий – отважных дев-воительниц, стерегущих загробный мир, пока не наступил конец времен. Духи самой земли могут являться сюда, при необходимости заставив часть себя принять смертный облик. Но наиболее важны как для вестенцев, так и для вендельцев, предания о том, что сами боги коснулись мира в том месте, где стоит пустующий престол Странника.

Престол всегда был местом веры. Даже Верховные Короли не могли отыскать Девятый Остров без веской причины. Из всех живущих ныне вендельцев и вестенцев только лишь Гунрюд Стигандсдоттир может приходить сюда и уходить по своему желанию, а она остается в своей пещере на Оддисвульфе дольше, чем кто-либо может припомнить. С другой стороны, даже самый простой трал сможет достигнуть Престола, если на то будет воля богов. Легенды рассказывают о самых

обычных людях, в минуты отчаянной надобности достигавших Девятого Острова, и возвращавшихся героями. Сегодня Престол Странника – символ надежды, мощи и единства Вестенманнавньяра.

Для Венделя это также символ цельности, но несколько другой. С тех самых пор, как каста торговцев завоевала контроль над экономикой островов и всей Тейи, эта несчастная скала посреди их собственных владений словно насмехается над ними. Силы, существование которых они отказываются признавать, не дают им завладеть островом. Сверхъестественная чушь слишком долго путает им карты, чтобы можно было списать это на обычные туман и ветер. Ложные боги смеются, в то время как преданные служители Теуса отправляются на дно. Такое не может не приводить в ярость. Такое невыносимо. Такое недопустимо.

Ходят слухи, что Лига финансирует экспедицию – она будет использовать силы самих скьяренов, которые должны защищать остров. Если имена так важны для этой ложной веры, то пусть имена станут причиной ее крушения.

Совершенно особое судно, защищенное словами и символами Церкви Пророков, как говорят, строится силами Общества Исследователей по заказу (и на деньги) Вендельской Лиги. После завершения строительства, оно должно будет служить плавучим собором, пронизанным учением и символикой Пророков. Если имена предков и богов так важны для вестенманнавньярцев, истинные слова и символы и имена веры Пророков, вне всякого сомнения, развеют языческое колдовство.

Немногие скьярены, слышавшие об этом плане, начинали нервно смеяться.

Более циничные слухи говорят о том, что Вендельская Лига запустила историю плавучего собора в надеждах, что это заставит кого-то еще попытаться счастья в этом деле, чтобы самим не тратиться на финансирование. Если проект сработает как надо, вендельцы с удовольствием заплатят обещанную награду, если же нет – Лига ничего не потеряет.

Вестенцы, до которых доходят эти слухи, довольны – Девятый Остров продолжает порождать новые и новые легенды, получая силу даже от самых рьяных своих врагов. Некоторые силы, уверены они, нельзя победить хитростью и золотом. Некоторые вещи просто *есть*, и Престол Серого Странника – одна из таких вещей.



The background is a faded, historical-style map. It features two prominent compass roses, one in the upper right and one in the lower left. The map is overlaid with a grid of lines and contains various handwritten or printed Cyrillic labels, including "Полдень" (Noon) and "Восток" (East).

Герой



Вестенманнавньяр

Гьявинг Асбьорнссон

Гьявинг Асбьорнссон был рожден в семье ярла, младшим из восьми детей. Когда пришло время дать ему имя, родители не могли ничего придумать. Тогда отец начал звать его «Гьявингом» («друг» или «брат»), в надежде, что уважительное обращение подвигнет мальчика на великие дела. Быть может так и вышло, но большую часть жизни Гьявинг считал это неудачной шуткой.

Пока его братья и сестры учились командовать, Гьявинг оттачивал талант отбихиваться от неприятностей. Пока его сверстники постигали науку боя, он учился вскрывать замки. Чем старше он становился, тем большим разочарованием становился в глазах отца. После неприятной истории, в которой фигурировала единственная дочь соседа-ярла, Гьявинга выгнали из дома. Отец заклеил его имя позором и запретил ему возвращаться.

Гьявинг бродил от одного поселения к другому. Имея не слишком много талантов выторговывать себе кров и пищу, он, однако, обладал даром убеждать людей в собственной полезности. Снова и снова его принимали в очередной дом, откуда он сбегал в ночь пару дней спустя, прихватив пару вещей на продажу. Он мотался с острова на остров, беззаботный и независимый от окружающего мира.

Наконец он прибыл в Вастерас, обиталище богатейших людей Тэйи. До него и раньше доходили слухи о роскоши, в которой живут вендельцы, но чтобы поверить окончательно, все

надо было увидеть своими глазами. От окружающего изобилия у Гьявинга текли слюнки, а в голове один за другим рождались планы освобождения от лишнего ценностей тех, кто и так был слишком богат — исключительно ради их собственного блага. Его аферы срабатывали раз за разом, и вскоре он уже мог купить себе проход в чудесный новый мир, подобраться ближе к главным его фигурам, и грабить их всякий раз, когда испытывал нужду в деньгах.

Время, проведенное среди вендельцев, научило его многим вещам, и самой важной среди них было то, что на самом деле они ничем не отличались от вестенманнавньярцев. Они так же усердно трудились, разве что их достижения были ярче и заметнее. Чем больше они получали, тем больше им хотелось. Так же вели себя и главари вестенманнавньярских рейдеров, да и он сам, пробираясь в чужие дома. Богатство — не важно, в какой форме — вызывало привыкание, и его соотечественники, кажется, имели слабость к этому зелью.

После трех лет вдали от земель Вестенманнавеньяра, Гьявинг решил, что стоит вернуться домой и попробовать исправить положение. Но вскоре его путешествие оборвалось — его узнали в одной из деревень, где он когда-то в прошлом провернул один выгодный обман. Улепетывая от дюжины разъяренных вестенцев с очень острыми клинками, Гьявинг решил, что его счастливые деньки подошли к концу. Он бежал, пока не выдохся, и когда уже казалось, что преследователи вот-вот схватят его, ужасная снежная буря переменяла ситуацию. Слепящий снег и яростный ветер сбили его с пути, и он рухнул головой вперед в глубокую пещеру прежде, чем смог понять, что происходит.

Когда он снова смог видеть, то обнаружил колодец чистойшей, искрящейся воды, разбрасывавшей блики на ровные стены пещеры. Корни гигантского цветущего дерева обнимали колодец, словно заботливый любовник, но Гьявинг не стал задумываться над странным сравнением. Его влекла к воде неведомая ему ранее жажда, и он пил горсть за горстью. Наконец, насытившись, он присел отдохнуть у подножья дерева, довольный и не имеющий понятия, как будет выбираться.



Гьявинг Асбьорнссон

Уже почти заснув, он начал различать голоса — сперва далекие, но очень быстро приближающиеся. Они звали себя духами его предков, и говорили, что он, наконец, готов выполнить свое предназначение. Все части головоломки сложились, и Гьявингу стало нехорошо. В детстве он слышал песни скальдов у очага в своем доме. Он всегда считал это выдумками для развлечения юных и доверчивых. Теперь он сам стал героем самой известной из легенд.

Он пытался сопротивляться, пытался очистить мысли, но сопротивляться не достало сил. Запертый в собственном теле, он, не в силах поверить в происходящее, смотрел, как руки сами по себе достают из сапога кинжал и вонзают клинок в его левый глаз. Удивительно, но боли не было. На самом деле это было... Это было правильно. Коротко размахнувшись, он бросил вырванный глаз в воду. Миг тот плавал на поверхности, а затем скрылся в невозможной синей

глубине. Как только он утонул, на губах Гьявинга зародились слова: обещание хранить и чтить свой народ и его традиции.

Голоса предков стали возбужденными и громкими: они были горды им и теми великими деяниями, к которым он должен привести своих людей. Затем они умолкли, и на смену им пришел новый одинокий голос, низкий и гулкий — голос Всеотца, создателя мира. Настало время Всеотца вспомнить свое обещание вестенманнавьярцам и вновь явить свой лик среди них. Гьявинг должен был стать этим ликом. Он был новым Верховным Королем.

Когда Гьявинг снова смог чувствовать, боль нахлынула с полной силой. Болела не только глазница — у него шла носом кровь и раскалялась голова. Он знал, что все это должно быть ошибкой. Он хотел отдохнуть, просто лечь и умереть. Но пред ним во плоти явились духи, они поставили его на ноги и вывели из пещеры. Они вынуждали его идти вперед, навстречу судьбе и своему народу.

Сейчас он блуждает уже шесть месяцев, сражаясь со своими видениями и голосами, что звучат в его голове. Не зная покоя, он странствует без остановки и смотрит на мир обновленным зрением. Ему прекрасно известно, что Вестенманнавьяр нуждается в новом предводителе. Он просто хочет, чтобы это был кто-нибудь другой.

Каждый день его волосы и борода сереют все больше, равно как и единственный оставшийся глаз. Он прячет свое все еще привлекательное лицо под капюшоном, чтоб никто не узнал Верховного Короля. Крохотное количество вестенцев знает, кто он на самом деле, но они достаточно верны ему, чтоб хранить молчание, выполняя его просьбу. Он знает, что вскоре ему придется раскрыться, но пока не торопится этого делать. Он понятия не имеет, что будет дальше.

Магнус Бриньюльферссон аф Ларсфолк

С самой колыбели Магнус Бриньюльферссон отличался от всех остальных. Он быстро учился и был физически одарен, он раньше начал гово-

рять, ходить и рос быстрее, чем большинство детей в его деревне. Он всегда был больше, быстрее и сильнее чем все окружающие. Вскоре после его рождения к родителям пришел загадочный гадатель. Он пообещал предсказать будущее мальчика в обмен на миску тушеного мяса. Бриньюльфер согласился.

«Я вижу корону», – сказал морщинистый старец, держа мальчика, но при этом слепо глядя в небо. – «Вижу корону и славу». Затем он выдохнул и добавил: «Я вижу Верховного Короля».

Родители Магнуса были поражены. Каждая пара мечтала взрастить Верховного Короля, но чтоб об этом было сказано так прямо... Старец, зная, что предсказание повлечет за собой шумиху, запретил Бриньюльферу и его жене рассказывать об этом другим. Они повиновались.

Магнус рос, оставаясь лучшим во всем. Бриньюльфер знал саги и был уверен, что сын еще столкнется с великими испытаниями. Он зака-

лял мальчика как только мог. Будучи войном, Бриньюльфер был жестким учителем, и Магнус быстро научился уходить от ударов или терпеть их. Бриньюльфер научил сына лазать, бегать, плавать и сражаться, и требовал совершенства во всем. Магнус повиновался, преуспевая под бдительным надзором отца.

В девятнадцать лет Магнус прослыл непобедимым войном, и слава о нем дошла до местного ярла – жестокого вождя, который увидел в мальчике ужасную угрозу. Он и его люди пришли к дому семьи и вызвали юношу на бой, чтоб удостовериться в его верности. Магнус повысил ставки.

«Я буду сражаться с тобой», – проревел он. Голос его разнесся словно гром над шумом толпы. – «Если ты победишь, я буду служить тебе. Если победа будет за мной, твои владения – мои».

Ярл не мог отказаться перед всеми своими людьми и яростно атаковал Магнуса. Они бились около часа, но Магнус поверг ярла и завладел его домом и землями.

С тех пор имя Магнуса вселяет страх и уважение по всему вендельскому архипелагу. Из своего оплота на Клёрбульге он объявил войну отступникам-вендельцам и обернул свои выдающиеся военные умения против искоренения скверны. Его нападения быстры как молния и яростны как гром. Не менее пяти вендельских экспедиций отправлялись поймать или убить его. Вернулись немногие. Он стал героем народа Вестенманнавьяра, и ходят разговоры о том, что пора собрать ярлов под его рукой и пойти на Вендель. Он не бросал никакого зова, но воины и скьярены уже собираются под его началом.

Магнус – медвежьей стати человек, с огромной грудной клеткой, громадный и могучий. Его стиль боя дик, и банда его фанатичных последователей обращается с оружием не хуже. Магнус прирожденный лидер с могучей харизмой. Никто из встретивших его не остается равнодушным, его либо ненавидят, либо восхищаются им. Он до сих пор никому не говорил о пророчестве, но мало кто из соратников Магнуса будет удивлен, услышав о нем.



Магнус Бриньюльферссон
аф Ларсфолк

Гунрюд Стигандсдоттир

Кое-кто утверждает, что Гунрюд Стигандсдоттир живет уже полторы сотни лет. Конечно, они неправы. Она много, много старше.

Многие века назад Гунрюд была милой и красивой девушкой. Ее летящие светлые волосы блестели, подобно солнечным бликам на воде, а глаза сияли как летнее небо. Всех вокруг она очаровывала одним своим присутствием. Каждая женщина мечтала быть ее подругой, а каждый мужчина — ее супругом. Ее забавляло и слегка смущало подобное отношение, но она никогда не принимала этого всерьез. Так продолжалось, пока она не встретила прекрасного художника по имени Форнюфт.

Это была любовь с первого взгляда, поразившая обоих, и страсть их была столь же глубока, сколь и крепка. В единый миг Гунрюд стала единственным источником вдохновения Форнюфта, центром его мира. Она открыла ему путь к величайшим вершинам творчества.

За все время, проведенное вместе, у них случилась всего одна размолвка. Гунрюд решила, что не достойна подобного поклонения, и что Форнюфт должен рисовать кого-то еще. Он ответил, что она единственная, кто во всем мире заслуживал бы его преданности и умений. Ее резкий ответ страшно повлиял на судьбы обоих влюбленных. Гунрюд сказала, что если он не способен нарисовать ничего другого, значит, он ненастоящий художник. Если уж на земле нет больше ничего достойного, то следует смотреть в небеса. Она указала на солнце, и сказала, что будет ему позировать, только если он сможет передать красоту светила. Уязвленный и разгневанный, Форнюфт попытался исполнить ее требование. В итоге он все же преуспел, но этот труд стоил ему зрения.

Потрясенная несчастьем, в которое ввергли Форнюфта ее слова, Гунрюд принесла клятву всемогущему Серому Страннику. Она обещала, что будет всегда помогать своему возлюбленному, до самой смерти. Она не подозревала, что обещание ее действовало в обоих направлениях. В конце концов они поженились, и ко всеобщему удивлению, Форнюфт продолжил рисовать, хотя больше не был сосредоточен на Гунрюд. Его постигало прозрение, которое он называл «божественным вдохновением», и тогда он изо-



Гунрюд Стигандсдоттир

бражал героев у ужасных чудовищ из внешних миров. Многие годы спустя, когда явился Великий Змей, эти рисунки окончательно были признаны пророческими. Он отправился на общее собрание всех вестенских племен, чтобы попытаться остановить ужасную власть чудовища.

Когда Форнюфт стал одним из Живых Рун, он получил божественный дар. Годы больше были не властны над ним, равно как и болезни. К несчастью для Гунрюд, ее это не коснулось. Постепенно она становилась старой и немощной, но клятва не давала ей умереть. Она должна была служить опорой своего возлюбленного, до самой его смерти. Из-за этой связи, Гунрюд переняла часть божественных сил Форнюфта. Она научилась видеть прошлое людей и отблески их будущего. Вскоре остальные вестенцы обнаружили ее талант, и она стала видящей, предсказательницей своего народа.

Когда погибли Круг Бесчеловечный и другие Живые Руны, Форнюфт ушел в тень, и Гунрюд при-

няла новую роль. Форнюфт связывался с ней при помощи их общего дара, и Гунрюд стала устами богов. Это привлекло к ней еще больше внимания, чем до того – талант ворожеи. В конце концов, она покинула свой народ, найдя убежище в пещере, из которой могла наблюдать судьбу небольшого поселения, в котором родилась. Она видела их будущее, и мрачно наблюдала за его приходом. Сначала поселение выросло в город Киркюбейарклаустер. Затем уже он вспух и обрюзг, став современной столицей – Кирком.

Прошедшие годы превратили ее историю в известную легенду. Люди, сталкивающиеся с необходимостью принятия непростых решений, или ищущие ответы на главные вопросы жизни, бросают вызов ее горам, и многие не возвращаются назад. Она видела их всех. Те, кто ухитрились отыскать ее пещеру, обычно были слишком потрясены непередаваемой дряхлостью Гунрюд, чтобы высказывать какие-то просьбы. Она бледно улыбается и выкаркивает ответы, которые им нужны, предлагая миску тушеного мяса, прежде чем ее гости уйдут. Ее никогда не удивляют их отказы или нежелание принимать ее слова.

Гунрюд до сих пор наблюдает за городом внизу. Она знает, что вендельцы отправляют отряды, чтобы выяснить, существует она еще или уже нет. Также она знает, что скажи она им правду, это оглушит их, заставит ослепнуть и онеметь. Когда они появились, она сказала им то, что они хотели узнать, и ее клекочущий смех преследовал все время, пока они в ужасе бежали обратно в Кирк. Она видела это многие века, и терпеливо ждала, когда этот миг придет.

Сейчас она ждет следующего гостя. Ведомый духами предков, скоро Гьявинг Асбьорнссон сделает неуверенный шаг на порог ее пещеры. Она произнесет давно отрепетированную речь, а когда она закончит, он согласится со всем сказанным. В отличие остальных, он останется и разделит с ней миску тушеного мяса. К несчастью, она не верит, что он в точности начнет следовать ее советам, пока не станет слишком поздно.

Гунрюд выглядит как совершенно немощная старая карга, с морщинистой кожей и торчащими костями. Она лишилась всех своих зубов и

волос, и ее полностью выцветшие глаза смотрят на мир двумя слепыми бельмами. Она, тем не менее, все еще может видеть, но мало кто из смертных способен это понять. Она давно отказалась от всего человеческого в себе, и теперь служит всего лишь рупором для Живых Рун. Она будет исполнять свою роль до тех пор, пока все не закончится и Рагнарок не заберет всех.

Увитенхет

Одна из самых таинственных фигур Кирка на сегодня известна под именем Увитенхет или Тайна. Слухи гласят, что она – вестенская рунная волшебница, посвятившая себя борьбе с торговыми Гильдиями. Ее первое публичное выступление произошло два года назад, когда она прикрепила письмо одного из вендельских торговцев к дверям строящегося киркского собора. То был перечень инструкций для прислужников этого торговца по убийству молодой вестенской пары, не желающей продавать свои земли.



Увитенхет

Руна Тайны была приписана к письму красными чернилами; никто не видел, кто прикрепил письмо к дверям, хоть они и выходили на оживленную улицу. Упомянутый торговец роздал несколько продуманных взяток, и в итоге не был уличен ни в каких преступлениях. Через несколько недель к нему в дом пробрался неизвестный и убил его. Убийца оставил руну Увитенхет, написанную кровью на стене рядом с телом. Перепуганная горничная описала злоумышленника как «свирепую светловолосую женщину», обладавшую могучей рунной магией. К несчастью, описание внешности подходило половине женщин Кирка.

Вскоре письма от неуловимой Увитенхет начали находить по всему Кирку. Их появлялись в публичных местах и описывали преступления вендельских торговцев. Горстку из них в итоге осудили за преступления. Большинство вышли из воды сухими, кое-кто благодаря недостатку улик, а кто-то — из-за своего могущественного влияния, способного заставить исчезнуть любые обвинения. Большинство из тех, кто избежал правосудия, погибли в результате странных «несчастных случаев».

Позднее, хоть об этом и немногим известно, Ингвильд Олафсдоттир получила от Увитенхет множество писем, в которых подробно были описаны маршруты торговых судов и списки грузов. Собственно, после того, как Олафсдоттир получила от Увитенхет полный перечень судов одного из крупных торговцев, вестенские рейдеры уничтожили всю его собственность, в течение двух недель пустив ко дну пять принадлежащих ему кораблей. В дальнейшем, хоть Вендельский Совет и не желает обсуждать этого, руна начала появляться в самых неожиданных местах. Гильдия Плотников обнаружила лаэрд, вырезанный на всем грузе дорогостоящего клена; древесина была покорежена и не годна к использованию. В партии овощей, задержанной в порту из-за саботажа, моряки обнаружили изображение руны на ящиках с гниющим продовольствием. Несколько заметных торговцев были найдены мертвыми в домах падших женщин, отмеченные руной.

Вестенманнавньярцы видят в Увитенхет предводителя для воссоединения. Она вытаскивает на свет преступления богачей и привилегированных личностей, и несет правосудие там, где не отваживается никто. Хотя они и не знают ее

личности, но стараются помогать ей при любой возможности. Однажды появления руны на стене одного из складов хватило для того, чтобы окрестные вестенманнавньярские моряки пошли на штурм постройки. Они нашли доски, сделанные из древесины, добытой в священных вестенманнавньярских лесах. Груз был сожжен дотла вместе со складом. Разросшееся пламя почти уничтожило целый портовый квартал. Зачинщика или зачинщиков так и не отыскали.

Некоторые агенты Гильдии полагают, что «Увитенхет» это группа людей, поскольку одиночка просто не смог бы быть ответственным за все эти происшествия разом. По их мнению, за руной скрывается целая криминальная организация, поставившая себе целью повергнуть Гильдии. Руны они используют просто чтобы сбить следствие с толку, а магией на самом деле не владеют. В любом случае, Лигой назначена невероятная награда за любую информацию, которая помогла бы схватить Увитенхет. Пока что никто не смог получить этой награды.



Вендель

Боли Колссон

Для Венделя Боли Колссон — оборотистый бизнесмен и ценный актив. Для Вестенманнавньяра он худший из предателей, истязание для глаза Всеотца. Боли родился в Венделе, в городе Кирк, и вырос в семье торговцев. К началу поры возмужания к нему начали приходить видения: невозможные и непонятные. Когда, наконец, он рассказал об этом родителям, они поняли, что это может говорить о великом таланте к Лаэрдому. После долгих споров они решили отправить его от городской суеты в загородный домик лесоруба: дом его вестенманнавньярского деда, *йинперста* (старшего жреца)

по имени Транд Ульфсон. Старик с удовольствием начал передавать юноше учение Лаэрдма и наставлял поклоняться предкам.

Самого Боли новое окружение угнетало. Ему не хватало эlegantной одежды, утонченной культуры и шума большого города. В лесу для него было слишком мрачно и темно, и не единожды он пытался сбежать. Далеко уйти не удалось ни разу. Дед, казалось, заранее знал, куда направится беглец.

В конце концов, он получил-таки свободу, но цена оказалась ужасна. Боли отправился в глубь леса, чтобы осознать наставления древних в медитации у священного камня в тайной роще. Его не было всего две ночи, но вернувшись он обнаружил своего деда зверски убитым. Банда отчаянных разбойников ворвалась в дом, они убили старика и похитили его пищу и рунные предметы. Боли скорбел, но знал, что ничего не может поделать, кроме как вернуться домой.



Боли Колссон

Навыки Лаэрдма, которые Транд передал внуку, могли принести тому огромную выгоду, но у Боли было слишком мало тяги к духовному наследию, неразрывно связанному с ними. К изумлению и молчаливому неодобрению родителей, он объявил себя протестантом, утверждая, что сила Лаэрдма зависит от качеств заклинателя, а не от какого-то там безнадежно устаревшего мракобесия и ложных богов. В отношении духов и предков, которые являлись ему раньше, он признался, что все это было лишь плодом разыгравшегося воображения.

В последующие годы Боли добился значительной славы и богатства, предоставляя Вендельской Лиге магические услуги. Новые идеалы так сильно захватили его, что, когда он, наконец, унаследовал землю деда, то вырубил священную рощу и пустил на строительство вендельских судов, а скалу, у которой некогда медитировал, превратил в булыжники для мощения дорог. Даже старый домик лесоруба он снес и построил на его месте охотничью заимку, которую сдает всякому, кто пожелает воспользоваться. Прибыль от всех этих предприятий позволила ему купить полное членство в одной из Торговых Гильдий. Он продал все, кроме одного – Лаэрдма.

Боли открыл в Кирке небольшую школу и сейчас преподает искусство рунной магии за символическую плату. Он приглашает на занятия всех, и уже обзавелся несколькими перспективными учениками. В качестве службы Вендельской Лиге, выпускники должны служить на вендельских кораблях, защищая их от атак пиратов, прежде, чем получат диплом. Три ночи в неделю Боли посвящает специальным занятиям, где учит начертанию рун на оружии и доспехах. Это значительно дороже основного курса, но слушатели никогда не жалуются. В вендельских городах появились еще несколько школ Лаэрдма, но ни одна из них не идет в сравнение с заведением Боли Колссона.

Значительная доля богатств Боли идет на финансирование строительства Собора Либера, как часть усилий, направленных на признание Протестантской церковью того факта, что волшебники, по сути, не являются проклятыми. Его в этом деле поддерживают несколько влиятельных магов Порте, и Совет Апостолов начинает к ним прислушиваться. (Возможно, они уже приняли ряд новшеств, о которых пока не объявлено широко).

Боли всегда носит простые консервативные наряды, предпочитая длинные рукава. Для него это вопрос практичности, стоящей выше любых веяний моды. Дело в том, что обе руки Боли покрыты ужасными рубцами – следами неудачных попыток достичь ступени мастера Лаэрддома. Он раз за разом совершает попытки совершить Становление руной, а перед глазами его постоянно стоит лицо мастера Лаэрддома, с которым он повстречался год назад. Рассмеявшись, скьярен сказал, что Боли никогда не достигнет истинной власти над рунами, ведь для этого нужна истинная вера в богов. Боли не желает отказываться от протестантской веры и всеми силами старается доказать неправоту этого скьярена. Часто его можно найти в аудиториях школы, где он беседует сам с собой и тщится отыскать решение.

Бенс Постма

Бенс Постма родился и вырос в вестенманнавнъярской деревне на Видденхейме. Его отец был мореходом, так что мать следила за тем, чтобы мальчик вырос, соблюдая подходящие традиции. Бенс любил сказания и песни о Живых Рунах, героях древности. У него была хорошая память, так что к двенадцати годам он сам мог поведать немало историй.

Вскоре его отец прислал своих людей и перевез семью в Кирк. Он красочно расписывал родным Вендельскую Лигу и процветание, которое постигнет их, буде они сами станут вендельцами. У Бенса не было причин сомневаться в словах отца, но мать становилась все мрачнее и отстраненнее с каждым днем, что они проводили в сияющей столице. Отец продолжал проводить все время в море, так что за больной матерью Бенс ухаживал в одиночку. В конце концов, она окончательно утратила связь с реальностью и только бредила забытыми именами и проклятиями. Наконец, когда он умурился голодом до смерти, Бенс покинул отчий дом.

Он отправился в монастырь маттиаситов в Кирке, надеясь найти утешение в вере. Находясь там, он занимался пристальным изучением верований Вестенманнавнъяра и Венделя, и пришел к интригующим выводам. Вестенцам нельзя было давать прямых доказательств, что их страх перед Венделем оправдан. Если вестенцы



Бенс Постма

по-настоящему поверят, что Вендель уничтожит их народ через попрание традиционной культуры, они будут продолжать сопротивляться вне зависимости от того, что скажут вендельцы. Было необходимо нечто, способное привести обе стороны к взаимопониманию. Как только это произойдет, решил Бенс, конфликт ослабнет, поскольку вестенцы перестанут настороженно следить за каждым движением Венделя.

Через четыре года Бенс покинул монастырь и отправился путешествовать по вестенским островам, от города к городу, собирая обширные списки имен. Он понял обе стороны вендельского вопроса – панический ужас, с которым вестенцы смотрят на Вендель, и вендельскую неумную тягу к прогрессу и новшествами. Он хочет перебросить мост через пропасть между ними, переписав поименно весь народ. В некоторых деревнях его принимают радушно, проявляя уважение к его усилиям. В других встречают презрением, воспринимая как шпиона враждебной культуры.

Бенс постоянно путешествует, его путь лежит к очередному городу, который следует переписать, либо обратно в Кирк, где он хранит свои записи, в чем ему помогаю монахи его ордена. Они переписывают и сортируют полученные имена, составляя самый исчерпывающий генеалогический перечень в истории Вестенманнавнъяра. Они надеются, что делая это им у дастся умерить вестенский страх и помочь взаимопониманию. Бенс всего лишь хочет уберечь других детей от зрелища того, как их родители доводят сами себя до гибели.

Бенс также собирает местные легенды и фольклор. Он отправляет такие находки Обществу Исследователей, и когда-нибудь намерен каталогизировать их. Там поддерживают его миссию (Бенс уже три года платит Обществу членские взносы), и снабжают его необходимыми ресурсами, такими как продовольствие, одежда и чернила.

Во время поисков фольклора, Бенс обнаружил нечто удивительное, всего пару недель назад. В его руки попала копия «Цикла Всеотца», записанная века назад Лейлой МакДональд. МакДональд очертила контур Живого Предания Вестенманнавнъяра, слово в слово переведя его на тейянский. Если вестенцы и правда живут до тех пор, пока люди помнят их имена, существование книги МакДональд может оказаться величайшим даром всех времен для их народа. Бенс все еще читает и перечитывает ее; усвоив текст полностью, он намерен передать ее Обществу Исследователей, которое, как он надеется, опубликует труд.

Бенс – симпатичный человек средних телосложения и роста. У него никогда не будет густой бороды, и он предпочитает гладко брить щеки. У него заразительное остроумие и постоянно кажется, что он вот-вот усмехнется. Его память хранит огромное количество генеалогических связей, и при необходимости он может рассказывать и цитировать величественные сказания не хуже бывалого скальда. Он очень любит сыр гауда, который делают в Кирке, и постоянно возит с собой некоторый запас в путешествиях.



Кресла Вендельской Лиги

Мастер Йорис Брак

Как и прочие обладатели Кресел Лиги, мастер Йорис Браакенъор изменил свое имя ради удобства произношения представителями иных культур. И даже если бы остальные не прибегали к подобным мерам, Йорис все равно сделал бы это. Последнее, чего он хочет – становиться причиной неудобств и неприятностей. Он всегда избегает конфликтов, насколько это вообще возможно. В детстве он видел их предостаточно.

Йорис унаследовал пост главы Гильдии Плотников от своего отца, Рига. Риг был столь увлечен вендельской политикой, что не имел времени растить сына, так что доверил мальчика заботам его дяди, Ая – уважаемого путешественника. Риг полагал, что это будет хорошим поводом для сына выбраться из страны и посмотреть мир, но он и представить не мог, чего Йорис в результате насмотрится.

Ай и впрямь был путешественником, но к торговле имел весьма посредственное отношение. Он вел жизнь головореза и забияки, и с удовольствием повергал в хаос и беспорядки все порты, в которые заходил. Конечно, сам он не желал пачкать руки, так что для выполнения грязной работы он нанимал бандитов. Помимо получения выгоды от их буйной жестокости, он также разжился репутацией героя, который якобы уничтожает людей такого сорта при всякой возможности. Таким образом он вел идеальную двойную жизнь, в одно время будучи героем, а в другое – злодеем. И лишь один Йорис знал правду.

Чтобы заставить мальчишку молчать, Ай регулярно избивал племянника, насмехаясь над его бессилием. От природы робкий паренек жил в постоянном страхе, и находил утешение лишь в резьбе по дереву. Не важно, как сильно Йорис был избит или искалечен, его резец неизменно создавал потрясающие произведения искусства.

Когда Йорису было четырнадцать, его жизнь стала еще хуже. Ай изучил айзенский конфликт и почувал, что его изощренные таланты могут найти там применение. Вскоре он со своим племянником оказались в самой гуще горчайшего и жесточайшего военного конфликта в истории Тейи.

Одним из излюбленных приемов Ая было нанять отряд неприкаянных бойцов и отправить их разграбить небольшой городок. Потом он появлялся с еще несколькими «героями» и (за достойную награду) избавлял горожан от супостатов. Если гражданские отказывались от его услуг, разбойники возвращались и Ай лично помогал стереть с лица земли останки поселения. Даже получив награду, иногда он все равно предавал доверившихся ему людей. Йорис своими глазами видел каждый из этих ужасающих случаев.

Наконец, очередная такая резня исчерпала его терпение. Полотнища дождя рушились с гневных небес, когда Ай обнаружил, что его головорезы каким-то образом пропустили перепуганную девушку. Она все еще была одета в свадебное платье, и в дрожащих руках баюкала голову своего убитого жениха. С садистской ухмылкой, Ай велел Йорису смотреть и учиться, как следует брать невесту. Когда он повернулся, чтобы погнаться за ней, Йорис прыгнул ему на спину. В ту ночь вместо дерева его резец отыскал податливое горло злобного дяди.

Оставшуюся часть ночи и многие последовавшие годы словно потерялись в тумане. В какой-то момент Йорис направил свой путь в Уссуру. Он еще отточил свои навыки резчика, безнадежно пытаясь прогнать из сознания все ужасы, случившиеся у него на глазах. Венцом его мастерства стал выигрыш небольшого золотого яйца в соревновании резчиков в Сиеве, и эта победа придала ему сил, чтобы вернуться домой.

Риг едва сумел узнать побледневшего и осунувшегося сына, а Йорис так и не сумел заставить себя рассказать отцу об истинной судьбе Ая. Вместо этого он сказал, что дядя погиб смертью героя, защищая семью айзенских фермеров от банды военных преступников. Никто не усомнился в рассказе, и Йорис тихо занял свое место при отце, обучаясь всему, что требовалось для того, чтобы однажды занять его Кресло.

Сегодня Йорис является голосом разума в Совете Девяти: он человек великой молчаливости и не менее великого терпения, за исключением случаев, когда речь заходит о вещах, способных свергнуть его отечество в войну. В такие минуты он обращается в страстного оратора, и его яркие воспоминания обращаются в могучие слова предостережений. Он знает дикую жестокость и непрекращающееся лишения, что вызывают войны, и готов сделать что угодно, чтобы уберечь других от этого знания.



Мастер Йорис Брак

Время между заседаниями Совета Йорис предпочитает проводить в одиночестве. Он надевает удобные одежды плотника и сидит в своей любимой тисовой роще, а ветер шевелит его преждевременно поседевшие волосы и неровную бороду. Он осторожно водит лезвием по дереву, стараясь не вспоминать прошлого, но точно зная, что никогда не сумеет избавиться от него.

Мистресса Села Коул

Села Коул родилась в кузнице и в жилах ее течет расплавленный металл. Ее отцом был знаменитый кузнец Колбюр Ульфсон, и он очень хотел сына, который бы принял власть над семейной кузницей. Он женился и принялся ждать наследника. Он говорил об этом своей жене, Сельме, даже стоя рядом с ней в кузнице в миг, когда для нее пришло время разрешиться от бремени. Повивальная бабка была против, но он был глух к ее возражениям. Жена умерла родами, но ничто не могло взволновать его, пока он не увидел, что долгожданный наследник оказался дочерью. Вздвигаясь, он назвал ее Сельмой, в честь матери, но настоял, чтобы ее называли Колбюрсон, вместо традиционного Колбюрсдоттир.

Отец Сельмы не знал ничего о том, как растить детей, а в особенности дочерей. Посему он отковыл ее подобно куску металла: сильное давление и жар, постоянные удары, перемежающиеся ледяным презрением. Она работала в кузнице с того момента, как научилась ходить, и взяла в руки молот как только сумела его удерживать. Итогом такого воспитания стала женщина — твердая, словно сталь и сильная, словно бык. Не забыл отец и о ее разуме. Сельма могла легко рассчитать цены и массу пороховых зарядов, читать документы на множестве языков и иметь дело с неплательщиками. При этом у нее не было и крупицы утонченности или социальных навыков. Она была грубой, угрюмой и неприветливой, никогда не носила платьев и не покидала Кирка.

Все изменилось на ее двадцать первый день рождения. Она воспротивилась отцу и заявила, что ее ученичество окончено. Она сменила имя и поклялась не возвращаться, пока не превзойдет отца. Следующие пять лет она путешествовала по всей Теие, общаясь с шахтерами, металлургами, учеными и торговцами. Она изучила

приемы торговли и прочие уловки, используемые другими народами. Она расцвела, превратившись в женщину уравновешенную, уверенную в себе и обладающую хорошими манерами. Большинство ночей она проводила с местными кузнецами, оплачивая свою комнату и стол несколькими часами работы или помогая советами в сложных проектах. Ее сердечная победоносная улыбка и знания о других кузнецах и их методах позволили объединить различные техники. Собственный уникальный стиль Селы оттачивался по мере продолжения ее путешествий, сводясь к максимальной функциональности изделия при минимуме бессмысленных украшений. Имя ее гремело, прославляя ее как кузнеца невероятного таланта и мастерства.

Отец вызвал ее обратно в Вендель для особого задания. Гай Уссуры решил закрыть один из своих портов от посягательств пиратов. Ему нужна была цепь длиной более мили и достаточно прочная, чтобы предотвратить проникновение в порт любых пиратских судов. Колбюр принял заказ, но не сумел даже приступить к его выполнению из-за проблем со здоровьем. Села уже переросла суровую, ожесточенную девчонку, некогда воспитанную Колбюром, и вернулась в родную кузницу помочь отцу. В течение месяца цепь была изготовлена и установлена. Села с гордостью смотрела на пиратский галеон, распоровший борта о ее цепь. Вскоре пираты предпочли перебраться в более безопасные воды.

Села вновь вернулась в кузницу к умирающему отцу. В своих последних словах он называл ее своим наилучшим созданием. Она осторожно закрыла ему глаза и прошептала: «Я — свое собственное создание, не твое». Владение семейной кузницей и контакты с шахтерами и металлургами позволили ей добиться известности. Руда и уголь высочайшего качества дали возможность экспериментировать и добиваться лучших результатов. Ей в буквальном смысле удалось отыскать секреты упрочения и закалки, приведшие в недоумение других кузнецов. Несмотря на все свои таланты, около месяца назад она была ошеломлена, узнав, что ей в наследство переходит одно из Кресел Лиги, поскольку ее предшественник был убит в море.

С тех пор она успела выяснить, какой бардак творится в политической жизни ее Гильдии. Среди управляющих членов кипела непрекращающаяся бесконтрольная борьба, и многие из так называемых «мастеров» оказались более озабочены собственным политическим статусом, нежели ремеслом. Сама Села тратила все силы на работу, и не представляла, насколько порочные интриги могут всплыть в Гильдии. Именно поэтому предшественник выбрали именно ее: лишенная политических связей, она имела шанс наладить отношения со всей Гильдией и положить конец внутренним распрям. Села подошла к своим новым обязанностям с обстоятельностью ремесленника, взяв на вооружение свое давнее кредо: лишь время способно показать, насколько ты хорош.

Села – поразительная личность, некрасивая, но умная и прекрасно владеющая собой. Она продолжает ежедневно работать в кузнице. Ее изделия не слишком разнообразно украшены, но весьма массивны и имеют изящные закругле-



Мистресса Села Коул

ния. Часть дня она проводит с членами своей гильдии, следя, чтобы они оставались единой силой, на которую можно опереться. В кузнице и на большинстве встреч она продолжает одеваться в грубую практичную одежду, но ради формальных приемов облачается в богатое платье. Тогда ее легкая походка сменяется неуверенным шарканьем, голос может резко меняться от крика до шепота, и вообще она выглядит несколько потерянной. Это не слишком способствует становлению ее гильдии, но во многом другом она весьма одаренный предводитель.

Мастер Валь Мокк

Валь Мокк – не злой человек. Он патриот и защитник всех простых вендельцев (и даже вестенманнавньярцев). Он видит, что мир способен дать ничего не подозревающим людям больше, чем холод, нищету и кровавые междоусобицы. Он добивается для своей страны только лучшего, а если в процессе он еще и богатеет, то это лишь дополнительная награда. Он получил шанс на величие и готов принять его.

Естественно, все не так просто, как звучит.

При рождении он получил имя Сигвальда Мьолкке, и был единственным сыном двух отчаянно бедных тралов. Пока его двоюродные братья сбегали в города и начинали там новые жизни, родители Сигвальда следовали древним верованиям и гнули спину на сильнейшего ярла Гримстада, который позволял себе свободно распоряжаться любой женщиной, которая интересовала его.

Мать уработалась до смерти одной из холодных зим, буквально на глазах юного Сигвальда – ему было тогда десять лет. Она рубила дрова для своей семьи, когда сердце ее не выдержало, навсегда оставив ее в снежном буране. Когда они с отцом сказали об этом ярлу, тот лишь отправил своих людей забрать заготовленное дерево. По его словам, земля слишком промерзла для нормальных похорон, так что к этому вопросу стоит вернуться по весне. Увы, у ярла не было шанса исполнить это обещание. Зима выдалась очень холодной, и волки утащили тело задолго до первых оттепелей.

Это происшествие буквально уничтожило Сигвальда, но даже теперь его отец оставался верен ярлу. Юноша больше не мыслил себя на службе у

этого ужасного человека, снова и снова умоляя отца помочь ему обрести свободу. Старик отказывался, говоря, что работа это их долг, завещанный многими поколениями предков, живших до них. За несколько недель презрение к отцу окрепло в душе Сигвальда, тот стал для него немногим больше, чем говорящая выючная скотина. Первой же ночью ближайшей оттепели юноша пустился в бег.

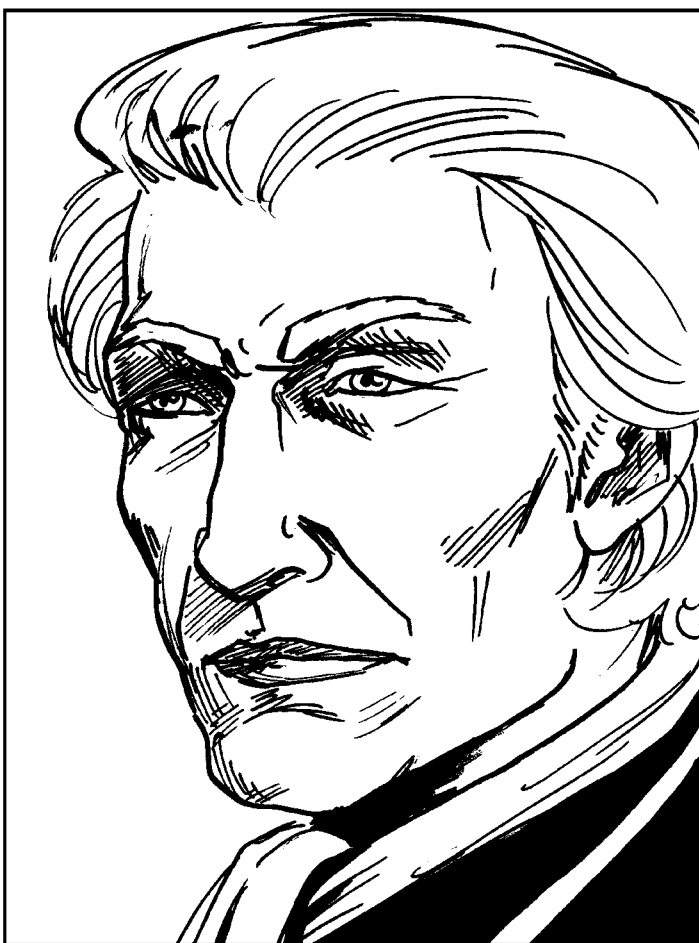
После нескольких неудач и упущенных шансов он обнаружил себя в городе Кирке. Никогда раньше он не видел такой роскоши и богатства. Даже ярл, на которого работала его семья, выглядел бы нищим по сравнению с теми, кто прогуливался по этим улицам. Разум его метался, не в силах понять, почему все вестенцы не ведут такой жизни, зачем его отец и мать выбирали для себя столь плачевное бытие лишь потому, что так делали их предки. Чем больше он об этом думал, тем сильнее злился. Со слезами на глазах он поклялся, что никогда больше не будет следовать таким ужасным причинам и что непременно отыщет способ спасти своих соотечественников от них самих.

Чтобы выжить, Сигвальд сократил свое имя до Валь Мокк и пошел в ученики к Даегалу Хаакону, младшему клерку Гильдии Торговцев. Это была утомительная работа и с его заработка полагалось платить налог, но это не шло ни в какие сравнения с тем, что ему приходилось делать дома. Он полностью отдался новому делу и был крайне усердным учеником. Быстро он превзошел своих наставников, но ему было кристально ясно, что только чудом он сумеет достичь высот, к которым стремилось его сердце.

И вот это чудо явилось – в зареве трагедии. Пожар, по слухам вызванный действиями вестенманнавнъярских фанатиков, вспыхнул в Доме Гильдии Торговцев. Рискаю жизнью, Валь ворвался внутрь и помог спастись нескольким высокопоставленным членам гильдии. Среди них был и мастер Каарло Оттоссон, глава Гильдии и владелец одного из Кресел Вендельской Лиги. Мастер был столь впечатлен отвагой и преданностью юноши, что освободил его от текущей работы и взял под личный присмотр. Выяснилось, что он как раз искал подходящего наследника своему статусу, и Валь оказался в нужном месте в нужное время.

Именно Каарло сделал Валь тем, кто он есть. Он обучил его этикету и манерам, подсказал, как выстроить непроницаемый барьер между собой и окружающими. Но величайший свой урок Валь вынес из любимой присказки Каарло: «Для успеха не обязательна народная любовь – куда важнее народное уважение». Для Валь это стало жизненным девизом.

Когда пришло время занять Кресло, Валь был более чем хорошо подготовлен. В своих торговых делах он стал бесшумным хищником, всегда высматривающим наилучший для себя вариант развития событий. Внутригильдейские конфликты он решал железной рукой, и вскоре добился сходного влияния внутри Совета Лиги, будучи способен качнуть голосования в нужную сторону своим могущественным словом и властью манер. Очевидно, у него от природы талант к политике, а его великая цель очевидна каждому. Вендель должен контролировать всю мировую экономику, и любой живу-



Мастер Валь Мокк

щий на его берегах будет процветать – хочет он того или нет. Кто угодно согласится, что если таким идеям и суждено воплотиться в жизнь, то добиться этого может только Валь Мокк.

Валь продолжает рваться к своей мечте. Он постоянно работает и не имеет времени на личную жизнь. Чтобы компенсировать это, он окружает себя лучшим из того, что вообще можно купить за деньги. Он изучает каждого встречного, оценивая взглядом и прикидывая, что тот может предложить ему. Если таковых вещей не находится, для него нет причин тратить на это свое драгоценное время. Если же он видит полезность человека, то не успокоится, пока тот не окажется у него в кармане.

Если дело касается Вестенманнавньяра, Валь особенно строг. Он знает, что их приверженность прошлому – величайшая угроза его миссии. Он не ссорится с теми, кто предпочитает изоляцию и затворничество, понимая, что, в конце концов, они все равно вымрут сами. Лишь немногие фанатики, привносящие кровавую неразбериху в деловые вопросы, являются реальной угрозой. Пережив два покушения, он понял, что кровавые экстремисты достойны симметричного ответа. Вестенманнавньярцы ненавидят его с неугасающей страстью, и он знает, что они винят его во всех невзгодах, валящихся на их головы. Но ему на это наплевать.

С возрастом во внешности Валя прорезалась особая изысканность. Пусть и не слишком красивый в общепринятом понимании, он обладает каким-то особым магнетизмом. Одевается он только по последней моде, но всегда максимально строго. Также он всегда обращает внимание на освещенность и акустику помещений, по необходимости используя их себе на пользу.

Мастер Рэд

Рэидар Энгнестанген был единственным сыном клерка-счетовода из Эскильстуны. Его отец сохранил вестенманнавньярское родовое имя, и остальные дети безжалостно дразнили Рэидара за это. Он рос невысоким и грузным, что только добавляло поводов для насмешек. Замкнутый и угрюмый ребенок, он мало разговаривал и редко поднимал взгляд.

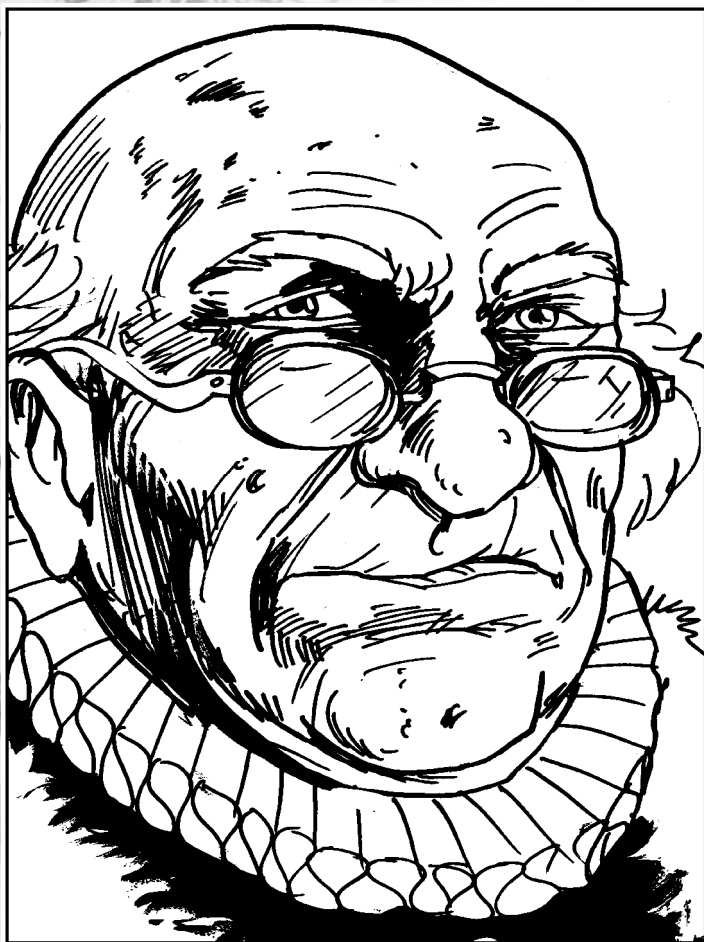
Отец его тяжело трудился, уходя на службу еще до того, как просыпались дети, а возвращаясь, когда их уже укладывали спать. И все же он всегда нахо-

дил время потрепать их по головам испачканными в чернилах пальцами и улыбнуться во время сказки на ночь. Рэидар почти не знал своего отца, но, несмотря на это, любил его и рос с твердым желанием заставить старика гордиться им.

Со временем отец Рэидара стал партнером в своей канцелярии, и теперь помогал компании открыть филиалы в городах Кирк и Вастерас. Вступивший в отрочество Рэидар отправился в Кирк, где отец нашел ему работу в новом отделении. Там Рэидар начал трудиться, следуя примеру своего любимого отца. Быстро открылась его тяга к числам и операциям над ними. Он был способен производить сложные вычисления в уме, отслеживая множество обменных курсов и колебаний ценовых предложений. Он быстро переходил ко все более крупным проектам, и в итоге в его голове находилась информация обо всех без исключения счетах его филиала.

С профессиональной точки зрения Рэидар непрестанно совершенствовался. С личностной же он оставался все тем же забитым тихоней. Он говорил только если к нему обращались, оживлялся – только если обсуждались счета. У него развилась ужасная близорукость от бессчетных часов, проведенных над гроссбухами, и он был вынужден начать носить очки, когда выходил за пределы здания конторы. Он был все таким же невысоким и тучным, а вдобавок начал преждевременно лысеть. Большая часть его коллег успела пережениться, но он все еще оставался холостяком.

Когда ему исполнилось двадцать два года, он совершил поразительное открытие, навсегда определившее его будущее. Один из старших партнеров, Пер Фроме, подворовывал у компании. Фроме снимал сливки с необычайным мастерством, распределяя деньги по нескольким дюжинам счетов, прежде чем они оседали в его канцелярской книге. Один лишь Рэидар, с его знаниями обо всех денежных потоках в конторе, был способен отследить это. Он сообщил об этом своему отцу, и тот обвинил Фроме перед лицом мастеров Гильдии Банкиров. Фроме был лишен членства и доступа к счетам. В награду отец Рэидара получил целую сеть финансовых канцелярий, и увеличил свое богатство в несколько раз. Самому Рэидару достался под управление филиал в Кирке. Под его управлением киркская ветвь



Мастер Рэд

«Займов Энгнестанген» стала одной из самых успешных займовых контор во всем Венделе, невероятно обогатив его отца. Через какое-то время отец Рэйдара закрепил за собой Кресло Вендельской Лиги, принадлежащее Гильдии Банкиров, что обеспечило его семейству бессмертную известность. К несчастью, старик скончался через несколько дней после официального получения прав на Кресло, и пост перешел к Рэйдару, которому на тот момент было двадцать семь лет.

Рэйдар увидел в Лиге возможность вырваться из плена собственных недостатков, и на многое пошел, стремясь впечатлить своих собратьев. Он проводил приемы. Устраивал званые обеды. Он изменил свое имя на «Рэд», считая, что это звучит дерзко и ярко. Он пытался брать уроки танцев. И все же он так и не сумел толком вписаться в общество. Все вокруг были весьма милы с ним, но никто так и не стал ему настоящим другом. Понимая, что по прежнему не достигает успеха, «Рэд» решил покорить мир единственным доступным ему способом – быть лучшим в своем деле.

В качестве владельцев Кресла Гильдии Банкиров, Рэд занимался управлением личными финансами Совета. Если отбросить всю шелуху, выходило, что в его руках состояние всей страны. Он делал это с помощью своей сети банков и заемных домов, которая разрослась до того, что уже в каждом городе Оддиса имелось представительство. Кроме того работала дочерняя контора в Исафьордуре, занимающаяся финансовыми делами Навигационной Академии, и небольшое ответвление в Эскьо, заведующее выплатой жалования и компенсаций населению небольших тамошних поселений. Он стал потрясающим управленцем, и именно благодаря ему гильдер так быстро заслужил доверие и широкое распространение, что означало беспрецедентный успех дела Лиги. Почти шестьдесят лет он стоял во главе Гильдии Банкиров, твердой рукой управляя делами.

Вскоре после начала широкого распространения гильдера, Рэда начали выдавливать в отставку. Более молодые члены гильдии все меньше желали оставаться в его тени, мечтая о собственном миге славы. С неохотой он назвал своим преемником Гюнтера Соломана и уступил место, намереваясь провести остаток жизни в мире и покое.

Он был жалок. Лишившись ответственности перед гильдией, Рэд не сумел отыскать другого смысла в жизни и начал медленно погружаться в отчаянье. Возможно он так и умер бы, если бы не трагическая случайность: около года назад мастер Соломан пал от руки убийцы во время бала-маскарада. Его приемники быстро показали свою неспособность управлять обширными средствами гильдии, и Валь Мокк официально попросил Рэда вернуться. Старик с радостью взялся за работу и теперь намерен держаться за место до самой смерти.

Рэд, бесспорно, самый старый из членов Совета и сидит в нем практически со дня основания. Годы высушили и согнули его, он не видит дальше десяти футов (~3 метра). Его фигура нелепо смотрится на улицах Кирка, он давно обрюзг и едва переставляет ноги, на носу его очки с толстыми стеклами, голый череп его покрыт редкими пучками волос и усыпан старческими веснушками. Впрочем, разум его остается все таким же острым, и он до сих пор способен совершать в уме невероятные вычисления. Остальные члены Совета Лиги поражаются его обновленной энергии, и между собой шутят, что старый счетовод еще всех их переживет.

Мастер Георг Скард

Приготовление алкогольных напитков — древнее искусство, распространенное по всему Венделю. Учитывая дефицит зерна, приготовление пива и более крепких напитков — отличный способ увеличить ценность пищи в больших сообществах. Почти в каждой деревне архипелага имеется пивовар: обычно это фермеры, сами занимающиеся выращиванием зерна. Хотя они и не входят в Гильдию Пивоваров, это не мешает им продолжать свое занятие.

Георг Скард происходит из семейства пивоваров с многовековой историей. Его предки имели вес в отрасли в Вестене еще со времен самых первых торговых сделок, и никогда не уступали никому своего высокого места. В дни формирования Вендельских Гильдий, Скаардалы немедленно направили свою репутацию и положение на то, чтобы занять самые высокие кабинеты. Продолжая демонстрировать свое мастерство и деловое чутье, а также обладая прочными семейными узами, Скаардалы поддерживают свое положение во главе Гильдии Пивоваров до сегодняшних дней.

Йорган Скаардал никогда не называл себя Георгом Скардом. Он позволяет иностранцам это укороченное обращение, но его семейное имя слишком важно, чтобы разбрасываться. Как и многие члены Совета, он унаследовал Кресло от отца, который, в свою очередь, получил его от своего отца.

Скаардал — прирожденный делец, у которого в жизни всего две страсти: деньги и спиртное. Обе они в его сознании неразрывно связаны: чем больше у тебя денег, тем больше спиртного ты можешь приготовить, а его, в свою очередь, продать и получить еще больше денег. К его огромной удаче, он владеет винокурнями по всему архипелагу. Он постепенно начинает направлять деятельность одного из ответвлений гильдии на айзенское пиво и горский виски, а не так давно начал выпуск водки под названием «Венделов», о которой многие ценители говорят, что она не хуже лучших водок самой Уссуры.

Его познания в сбраживании и возгонке, пожалуй, так же широки, как и его удача. Гурман до мозга костей, Скаардал находит большое удовольствие в еде и питье. Он продолжает варить меды по соб-



Мастер Георг Скард

ственным рецептам, наполняя запасы самого Совета. (Несколько весьма успешных кружков аферистов сумели неплохо нажиться на продаже напитков, по слухам происходивших прямоком из запасов Скаардала в Совете — Гильдия Пивоваров имеет весьма смутные представления о этих операциях). Он владеет домами в Кирке и Вастерасе, громадным поместьем в Исафьордуре и загородным домиком на Эскьо — во всех работает отличная прислуга. Приглашение на обед в дом Скаардала ценятся на вес золота; никто и никогда даже не подумает отклонить их.

Скаардал хороший друг Аллена Трела, и эти двое часто обсуждают способы достучаться до их вестенманнавьярских братьев. Трел намерен построить общий парусный флот, который смог бы объединить оба народа, Скаардал же хочет добиться мира с помощью выпивки. Он знает о богатейшей традиции пивоварения среди вестенцев — пожалуй, даже более популярной, нежели мореплавание — и полагает это самым быстрым путем преодоления культурных разногласий. Он тщательно

отбирает лучших наследных мастеров-винокуров и регулярно отправляет их на вестенские территории. Иногда он и сам присоединяется к их числу. Как правило, они являются в вестенские поселения с несколькими бочками своих лучших продуктов. Их дело – раздать свой груз, и они по возможности устраивают для этого большие празднества, на которых хмельной мед (или пиво, или что там еще) текут рекой. До сих пор дела у него идут куда успешнее, чем у Трела, чьи усилия порождают слишком много подозрений в рядах вендельской элиты.

Скардал – весьма тучный мужчина, но держит себя в форме, достаточной, чтобы не смотреться отвратительным. Напротив, он всегда обходителен и весел, и, пусть и способен за один присест съесть огромное количество пищи, всегда делает это с соблюдением всех манер и норм приличий. Он женат на маленькой женщине по имени Яэль (чья крохотная фигурка потешно смотрится рядом с ним), и у него семеро детей. В своей гильдии он пользуется популярностью и не имеет достойных внимания врагов.

Мастер Аллен Трел

Своим появлением на свет Арвор Троэлсен обязан седому и старому впередсмотрящему, в голове которого сомнений всегда было меньше, чем зубов во рту. Отец проводил в море почти все время, но в редкие моменты, когда он оказывался дома, это был неумный водоворот бесконечных историй и спиртного. Маленький Арвор был просто зачарован ими, и отправился в море при первой возможности, наврав о своем возрасте, чтобы его взяли юнгой на корабль.

Вскоре капитан заметил, что парнишка сообразителен, и назначил его в ученики к корабельному штурману, вестенцу-перебежчику, называвшему себя Торхаллур аф Стърнасфолк. Торхаллур умел прокладывать курс как никто другой и не раз благодаря его умению капитан достигал важных успехов. Кроме того Торхаллур то и дело сталкивался с враждебностью со стороны команды, преимущественно состоящей из вендельцев. Когда Арвор спросил его об этом, Торхаллур мрачно усмехнулся и ответил: «Они никак не смиряются с тем, что я лучший».

Под руководством Торхаллура Арвор превратился в первоклассного штурмана. Также Торхаллур рассказал юноше о вестенских верованиях. Иногда по ночам Арвору снилось, что он крадется морскими путями в ладье полной рейдеров, отважно сражается и совершает великие подвиги. По мере взросле-

ния он кочевал с корабля на корабль, совершенствуя свой талант штурмана и изучая тончайшие аспекты мореплавания и судостроения. Его статус в Гильдии Моряков рос (вынудив его, в конце концов, взять имя Аллен Трел), и к тому времени, как ему исполнилось тридцать пять, он уже входил в пятерку лучших штурманов Венделя.

Его положение отбирало массу времени, но он не забывал ни хвастливых рассказов отца, ни историй о приключениях и величии, слышанных уже от Торхаллура. Он знал, что вестенцы обладают особыми навигационными приемами и владеют секретами, которые способны совершить переворот в вендельском мореходном деле.

По его мнению, наилучшим способом вовлечь вестенцев в будущее Венделя было бы начать уважать их. Он твердо решил относиться к каждому из них как к собственному почтенному дедушке, и рассматривать их познания в качестве руководства, а не досадной помехи.



Мастер Аллен Трел

Трел стал главным лицом в Гильдии Моряков, чтобы приблизиться к вестенским морякам. Он отправлялся в экспедиции на поиски вестенских штурманов, способных обучить других своему ремеслу. Он проводил большие симпозиумы, на которых учил вестенским приемам навигации, добытым в своих экспедициях. Он обзавелся друзьями и врагами по обе стороны вендельско-вестенского конфликта (и никогда не боялся драки ни с теми, ни с другими, если до этого доходило), но оставался в полной уверенности, что мореплавание — общая нить в едином наследии — способно вновь свести народы вместе.

Возможно благодаря его мастерству, а возможно — из-за обретенного им статуса морского посла в Вестене, гильдмастер Хаакон Вилс назвал Трела наследником Кресла Гильдии Моряков. Трел вступил в права десять лет назад.

После увеличения своей власти, Трел продолжил свою миссию уже с использованием денег гильдий. Венец его усилий это Навигационная Академия Исафьордура. Трел постоянно ищет шанса завербовать очередного вестенского штурмана в преподаватели Академии. Никто не соглашается, но он убежден, что его усилия мало помалу смягчают их отношение к Венделю. Службу в Совете он недолюбливает, и обычно предпочитает делать свой вклад в управление государством прямо из Исафьордура, используя услуги посланника Порте.

В свои сегодняшние пятьдесят, Трел сохранил немалую долю энергичности. Он без устали работает, порой до двадцати часов в сутки. Он регулярно путешествует вдоль побережий Соройи и Клёрбульга, разыскивая вестенских штурманов, чтобы побеседовать — благодаря этому он также немало узнал о морских сражениях, поскольку многие вестенские штурманы предпочитали именно такую форму беседы. Тем не менее, он продолжает свои поиски единомышленников среди вестенцев и с нетерпением ждет дня, когда его усилия, наконец, начнут приносить плоды. ... Дня, когда вендельцы и вестенцы соберутся вместе и выйдут в море как единый народ.

Йозеф Фолкнер

Йозеф Фолкнер — простой человек в непростом положении. Всего около года назад он проводил посвятил свою жизнь в служении императору Айзена Райфеншталю в качестве личного дворецкого. Должность требовала от него многого, но он стойко встречал испытания. Теперь император

мертв (покончил самоубийством после визита таинственного незнакомца), а Йозеф стал преемником ошеломляющего наследства. Ему досталось Кресло императора в Совете Лиги, в одночасье сделав его одним из богатейших людей на свете.

Проблема в том, что Йозефа всегда манила участь слуги, но не господина. Все тридцать пять лет своей жизни он только и делал, что исполнял чьи-то приказы. Потребуется время, чтобы он научился отдавать их, и остальным членам Лиги приходится напрягаться, чтобы сохранять терпение.

Хотя Йозеф и провел большую часть жизни служа Райфеншталю дворецким, он почти ничего не знал о делах императора и Вендельской Лиги. Он был твердо уверен, что это не его дело. Приняв свой нынешний титул, он прочесал записи Райфеншталя в поисках этой информации. Он выяснил, что место в Совете принадлежало императору с первых дней образования Лиги (см. стр. 26). Обычно использовались услуги уполномоченного доверенного лица, что позволяло императору оставаться в своей стране и по необходимости присылать письмом особе указания. Йозеф, однако, решил не передавать полномочий. Он слышал много интересного о Венделе, и желал увидеть все своими глазами. Всего через четыре недели после смерти императора он собрал свой нехитрый скарб и отплыл на Норвикские острова. Путешествие обернулось настоящим приключением.

На второй день плавания ветер стих и судно окружил густой непроглядный туман. Едва команда начала паниковать, вестенские пираты, во главе с печально известным Слагфидом Голоногим, взяли судно на abordаж и захватили его. Слагфид знал, что на судне находится неоперившийся владелец Кресла Лиги, и грозил пытать членов команды, пока они не раскроют его личность. Сглотнув шершавый комок, Йозеф открылся сам. Он ощутил резкий удар по затылку, и в себя пришел уже в продымленном длинном доме, связанный и с кляпом во рту.

Через несколько дней Слагфид открыл Йозефу свой план. Айзенец оказался в плену потому, что брат Слагфида, Ньял Змееязыкий, был схвачен вендельскими властями. Слагфид был намерен обменять Ньяла на Йозефа, и обещал ему безопасность, если все пройдет хорошо. Однако по-хорошему не вышло.

Посреди ночного снегопада агенты Лиги пошли в атаку. В потрясенном молчании Йозеф наблюдал за



Йозеф Фолкнер

происходящим. Слагфид был убит метким выстрелом прежде, чем успел подняться с постели, и остальная его команда была уничтожена менее, чем за несколько минут. В эту ночь Йозеф по-настоящему понял, как именно Лига ведет дела с пиратами.

Наконец добравшись до Кирка, первым делом он явился к остальным Креслам Лиги. Лицо его было в ссадинах, одежды грязны и изорваны, а запястья саднили от снятых веревок. Однако, он провел многие годы, оттачивая изящество и умение держаться, что и делало его прекрасным дворецким, и слова благодарности были произнесены, пусть с сильным и неровным акцентом. Это не могло не впечатлить других членов Совета.

Сразу после этого Йозеф погрузился в изучение Вендельской Лиги, выискивая все, что могло бы помочь ему принимать правильные решения. Другие члены Совета всерьез обеспокоены его энтузиазмом, и каждый то и дело старается повлиять на него и привить свою точку зрения. До сих пор он демонстрировал завидную гибкость, чем заслужил уважение Валь Мокка. Тем не ме-

нее, осторожность Йозефа порой вызывает больше вреда, чем пользы. Он воздерживался во время нескольких ключевых голосований, в результате чего Кресла оказывались в равном противостоянии четверо против четверых, из-за чего вся Лига оказывалась в беспорядке. Это не слишком хорошо, и он уже получил ряд прозрачных намеков, что ему стоило бы выбирать сторону. К несчастью, это всего лишь делает его более нервным и заиклившимся на своих решениях.

Поглощенный изучением плюсов и минусов своего положения, он также по-настоящему наслаждается своим обновленным окружением. Он приобрел скромный особняк в предместьях Кирка, и каждое утро заходит во Дворец Вендельской Лиги, подмечая, как постоянно изменяются достопримечательности. Национальная гордость заставляет его носить айзенскую одежду, но он уже начал дополнять свои костюмы кружевными воротниками и тому подобными деталями. Наметанный глаз позволяет Йозефу видеть, что его коротко стриженные волосы и стройное телосложение притягивают восхищенные взгляды почти всех встречных дам. Он рад этому вниманию и втайне с нетерпением ждет дня, когда сможет, наконец, воспользоваться этим.

Мадам Лоррейн Веллер

Лоррейн Веллер родилась и выросла третьей дочерью мелкопоместного авалонского дворянина. Отец был мэром в ее родном городе, и все его дочери пользовались широкой известностью и доброй репутацией. Повзрослев, Лоррейн превратилась в симпатичную девушку, и редко думала о чем-то, кроме того, когда отец организует очередной прием и какие юноши туда явятся.

В канун своего пятнадцатого дня рождения она с компанией друзей решили срезать путь до дома и остановились помочь странствующим торговцам, телега которых потеряла колесо. Юноши помогали старому торговцу, тогда как юные леди наблюдали со стороны. Внезапно старик открыл свое истинное лицо. Он оказался главарем шайки преступников, большинство которых попрытались, услышав приближение молодежи. Воры с жестокостью обрушились на ничего не подозревающих подростков, без разбора избивая юношей и девушек, срывая с них кольца, ожерелья, шейные платки и другие ценности. Один из парней попытался сопротивляться и тут же получил от одного из головорезов удар ножом в живот. Остальные

бандиты еще сильнее разъярились из-за этого. Они перебили парней, а девушек оставили в живых, хотя те желали бы тоже быть убитыми.

Девушки добрались до города, были организованы поисковые отряды. Местные переловили и повесили бандитов, но пережив подобное ни одна из пострадавших уже не смогла бы вести прежнюю жизнь. Лоррейн и ее подруги были обесцелены. Парни больше не желали ухаживать за ними. Не приглашали их на танцы. У них больше не было шанса выйти замуж. Через год после случившегося, одна из подруг Лоррейн украла у своего отца пистолет и покончила с собой, не в силах выносить этот позор. Отношение горожан после этого самоубийства стало еще более жестоким. Ни один не жалел о случившемся, а некоторые и вовсе проявляли радость от того, что опороченная особа больше не станет ошиваться вокруг, марая честное имя города.

Лоррейн собрала двух оставшихся девушек, оказавшихся рядом с ней в тот ужасный день. Все три сошлись в мнении, что сочувствия им ждать неоткуда, и поклялись друг другу в вечной верности. Вместе они сбежали в Карлеон, и совершенно не были удивлены тем, что никто так и не отправился за ними.

В Карлеоне острая нехватка востребованных навыков быстро довела их всех до древнейшей женской профессии. Лоррейн это было отвратительно: она терпеть не могла выглядеть безмозглой игрушкой для удовольствий. Она пообещала себя, что когда-нибудь непременно станет богата и могущественна, и сумеет контролировать действия окружающих так, что для этого не придется сначала удовлетворять их плотские потребности. Она крепко взялась за себя, и вскоре добила того, что ее начали ценить не только за простейшие услуги, но и за сопровождение и изысканную беседу. Со временем она стала главой авалонской Гильдии Дженни, самой молодой из всех до нее — ей было всего двадцать пять.

После того, как она заняла положение главной мадам, ей нанесла частный визит Каатье Фансе, тогдашняя владелица Кресла в Совете от Вендельской Гильдии Дженни. Мадам Фансе искала для себя личную ассистентку, и была наслышана об организаторских способностях и целеустремленности, присутствующих у Лоррейн. Та немедленно ухватила за шанс увеличить свою власть, и с готовностью приняла должность прислужницы мадам Фансе.

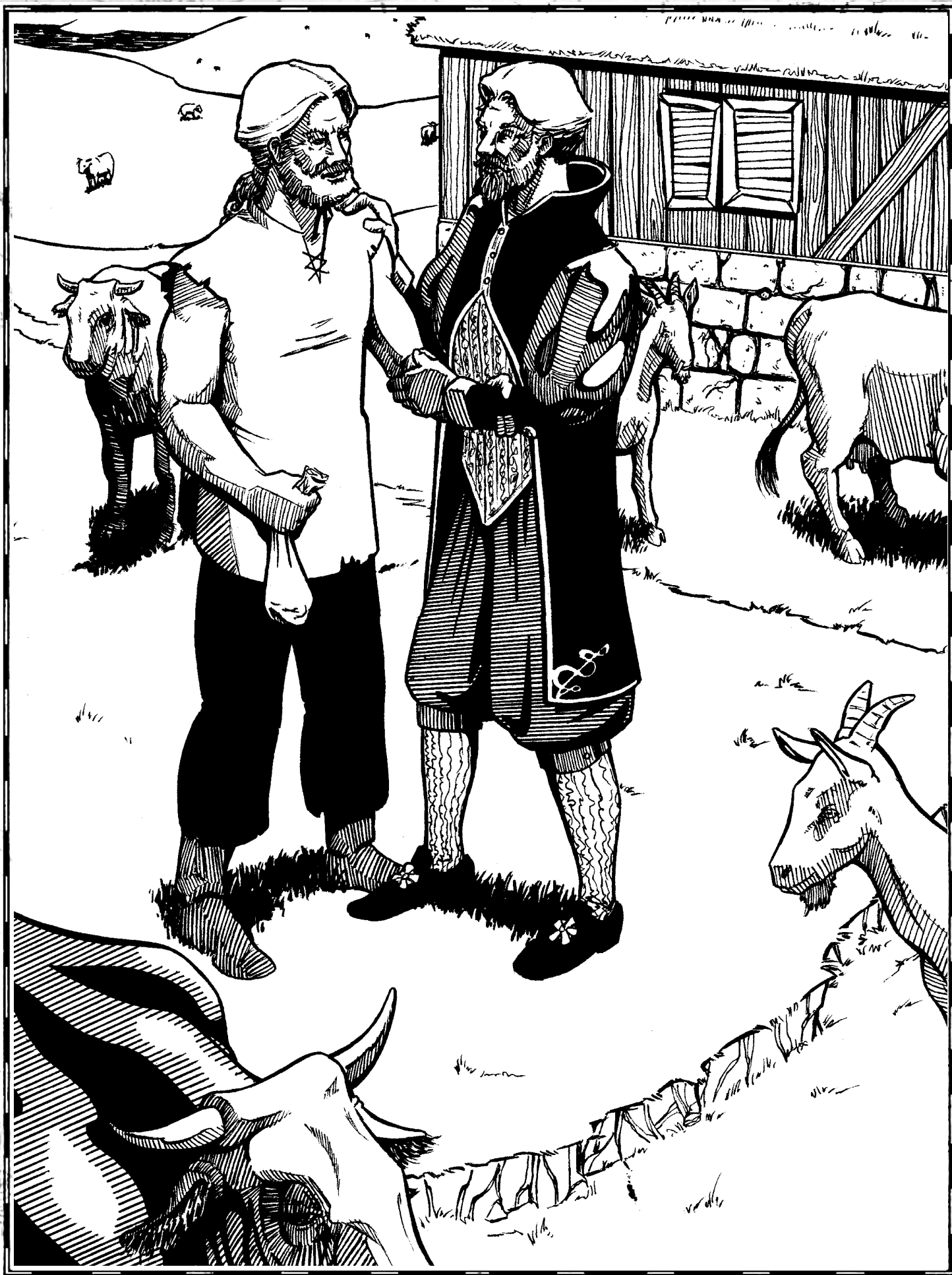
Лоррейн никогда не рассчитывала получить Кресло в вендельском правящем Совете. В конце концов, она была иностранкой. И день, когда мадам Фансе ушла в тень и объявила своей преем-

ницей мадам Веллер, для нее стал таким же сюрпризом, как и для всех остальных. Лоррейн не долго сидит в своем Кресле — от силы пять лет. Однако за это время она успела переплавить дженни, некогда исполнявших в совете исключительно развлекательные функции, в сильную фракцию, выступающую за равноправие полов и личную безопасность жриц любви.

Сегодня Лоррейн тридцать четыре года, и она достаточно привлекательна, хоть сама никогда и не считала себя красивой. Изредка она уже находит у себя седые волосы, и тщательно скрывает их дорогими красками из Монтени и Водачче. Внешне она всегда безмятежна и спокойна, и вокруг нее постоянно витает флер таинственности. У нее не много близких друзей (хотя обе ее подруги детства прибыли в Вендель с ней и находятся в числе ее свиты), но она много и с удовольствием развлекается. Ее политические таланты могут сравниться с чьими угодно в Совете, и она, наконец, достигла статуса, о котором так страстно мечтала когда-то. Ее душа полностью удовлетворена полученной компенсацией.



Мадам Лоррейн Веллер



The background is a faded, historical-style map. It features a grid of latitude and longitude lines. Two prominent compass roses are visible: one in the upper right quadrant and another in the lower left quadrant. The map includes various geographical labels in Cyrillic script, such as "ПЕЛЛА" (Pella) and "САНКТ-ПЕТЕРБУРГ" (Saint Petersburg). A large, solid white rectangular box is centered on the page, serving as a backdrop for the title.

Драма

Расклад Судьбы

Большинство народов обращаются к водаччанскому Раскладу Судьбы, который ведьмы судьбы используют для определения будущего. Из-за сложных отношений с Водачче, Вестен и Вендель пользуются другими методиками. Вестенцы обращаются к древней традиции чтения будущего по рунам, а вендельцы для той же цели составляют новомодные «гороскопы».

Вестенский Рунный Расклад

В Вестенманнавньере есть церемония, проводимая сразу после рождения ребенка. Скъярен задает четыре вопроса, каждый раз извлекая из мешочка один из двадцати четырех камней, на которых вырезаны лаэрдры. Первый вопрос гласит: «Кто пришел в этот мир?». Второй – «Что в Начале его?». Следующий вопрос – «По какому Пути он пойдет?». Наконец, последний вопрос – «Какой Итог его ждет?». После каждого вопроса скъярен вытаскивает один камень из мешочка и толкует его значение. Перед тем, как спрашивать далее, скъярен возвращает камень обратно в мешочек.

Использование Рунного Расклада при создании героя

Эту церемонию следует проводить сразу после того как выбрана национальность и определены базовые характеристики, но до того, как распределено все остальное. Рунный расклад использует таблицу на правой странице, по которой определяется, какая руна была вытащена (также вы можете снять копию с последней страницы этой книги, на которой изображены все руны, и, разрезав ее, по-настоящему тянуть руны из шляпы). Таблица позволяет использовать процентный бросок, с которым скорее всего знакомы более опытные игроки, но в системе Седьмого Моря обычно не используемый. Для тех, кто не знаком с правилами процентных бросков, мы разъясняем их в следующем абзаце.

Для каждого вопроса бросьте один кубик, который не может взорваться. Если выброшено 0 (или 10), это считается нулем, а не десяткой. Умножьте выпавший результат на десять. После этого бросьте еще один кубик, который также не взрывается,

и на котором 0(10) также означает ноль. Добавьте это число к тому, что получили в результате первого броска. К примеру, вы выбросили 5 первым броском и 3 вторым – тогда итоговый результат равен 53. Если броски показали 0 и 9, то итог равен 09. Бросок с результатами 0 и 0 считается равным 100, то есть больше, чем 99. Когда вы определите результат броска, сверьтесь с таблицей рун и определите, какая руна была вытащена. У одних и тех же рун могут быть различные толкования, в зависимости от заданного вопроса.

«Кто пришел в этот мир?»

Прежде, чем вытягивать руны или совершать бросок для получения ответа на этот вопрос, игрок должен определиться, будет его герой обладать Добродетелью или Пороком. Если выбран Порок, он получает 10 ОГ, после чего совершается бросок по таблице рун для определения Тайны. Если выбрана Добродетель, игрок тратит 10 ОГ и, опять же, совершает бросок. Лаэрдры Харье и Увитенхет обладают особыми значениями, которые описаны далее.

Порок Харье. Куда бы вы не шли, всюду вас и ваших друзей будут ждать дополнительные трудности. Любой потраченный вами кубик Драмы дает один дополнительный кубик Драмы Мастеру, помимо того, который он получает по обычным правилам. К примеру, активация Слабости злодея дает Мастеру один кубик Драмы. Улучшение результата сделанного броска с помощью кубика Драмы дает Мастеру 2 кубика Драмы, а если на улучшение одного броска потрачено 3 кубика Драмы, мастер получает 4.

Добродетель Харье. Никто не знает, почему, но вашим врагам постоянно не везет. В начале каждого акта повествования вы получаете кубик Харье. Он исчезает в конце акта, если так и не будет потрачен. Этот кубик можно тратить для активации Слабости злодея или предотвращения активации его Хитрости, также как кубик Драмы. Также вы можете использовать кубик Харье для броска (кубик взрывается по обычным правилам) и вычесть результат из результата любого броска любого неигрового персонажа.

Порок Увитенхет. Вы – крайне таинственная персона, и понять вас бывает непросто. Все броски на социальное взаимодействие получают для вас +5 к TN.

Драма

Добродетель Увитенхет. В начале каждой сцены вы получаете кубик Увитенхет. Этот кубик работает точно также как кубик Драмы, со следующими отличиями: он исчезает в конце сцены, если не был потрачен, он никогда не превращается в очки Опыта, а если его использовать для улучшения результата своего броска, Мастер не получает кубик Драмы.



Руны

Бросок	Руна	Порок	Добродетель
01-04	Кьот	Аморальный	Проницательный
05-08	Бевегельс	Сладострастник	Расслабляющий
06-12	Варсель	Неудачливый	Удачливый
13-16	Энсомхет	Завистливый	Владеющий собой
17-20	Стирке	Горячая голова	Командир
21-24	Увитенхет	*	*
25-28	Станс	Лояльный	Предвидящий
29-32	Сторсаэд	Гордый	Дружелюбный
33-36	Киндихет	Предвзятый	Пример
37-40	Стерк	Страстный	Собранный
41-44	Вельстанд	Нерешительный	Альтруист
45-48	Фьелль	Любопытный	Богоугодный
49-52	Хост	Доверчивый	Творческий
53-56	Гренселос	Безрассудный	Адаптивный
57-60	Криг	Самоуверенный	Победоносный
61-64	Нод	Амбициозный	Волевой
65-68	Синне	Трусливый	Отважный
69-72	Тунгсинн	Невнимательный	Наблюдательный
73-76	Харье	*	*
77-80	Рейсе	Жадный	Практичный
81-84	Форнюфт	Гедонист	Интуит
85-88	Лиденскап	Влюбчивый	Верный
89-92	Кьолиг	Высокомерный	Провидец
94-96	Виллскап	Упрямый	Вдохновляющий
97-00	Повторите бросок		

* Особое, см. описание

«Что в Начале его?»

Начало персонажа это отправная точка, в которой он начинает свой жизненный путь. Здесь находятся его семья и юность. Вытащенная руна укажет на подробности Начала и имеет некоторое влияние на прошлое персонажа.

Кьот. Вы опытный целитель. *Вы бесплатно получаете Умение Доктор.*

Бевегельс. Любовь и юность не ведают невзгод – так было и с вами, пока ваша возлюбленная не погибла в столкновении с вендельцами. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Потерянная Любовь.*

Варсель. Ваше рождение было предречено древним семейным пророчеством. *У вас есть некая особенность внешности, из-за которой вы не можете приобретать Преимущество Внешность (Ошеломительная), но вы бесплатно получаете Преимущество Джек Дурная Погода.*

Энсомхет. Вы провели много лет в одиночестве, и теперь стали весьма независимы. *Вы бесплатно получаете Преимущество Железная Воля.*

Стирке. Еще не войдя в пору возмужания, вы в одиночку убили разъяренного медведя, напавшего на вас. *Вы бесплатно получаете Умение Борьба.*

Увитенхет. Вы были приемным ребенком, и никто не знает, откуда вы на самом деле. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Истинная личность.*

Станс. Ваша юность прошла в очень тихом уголке, в небольшой деревеньке на одном из меньших островов. Покидая дом, вы получили в дар одну из семейных реликвий, чтобы она всегда напоминала вам о корнях. *Вы бесплатно получаете Преимущество Имущество на 2 очка.*

Сторсаэд. Один из ваших родителей мастер в одном из следующих боевых стилей: Хальфданссон, Лигстра или Сигурдсдоттир. *Вы бесплатно получаете одно из двух Умений, которые являются необходимыми для изучения этого стиля. Если вы решаете, приобрести этот боевой стиль для своего персонажа, то вместо вышеописанного бонуса вы получаете по одному бесплатному рангу во всех базовых Навыках того же Умения.*

Киндихет. Вы учились военному делу у одного из местных ярлов. *Вы бесплатно получаете Преимущество Военная Академия.*

Стерк. У вас впечатляющие физические данные. *Вы бесплатно получаете Преимущество Большой.*

Вельстанд. Вы нашли клад древних рейдеров-вестенманнавньярцев. *Вы начинаете игру, имея на 100 гильдеров больше, чем получили бы иначе.*

Фьелль. В молодости вы сломали руку. Все давно зажило, однако теперь старый перелом отзывается на изменения погоды. *Вы бросаете два дополнительных несохраняемых кубика (+2c0) при использовании Навыка Определение Погоды.*

Хост. Ваше детство прошло на ферме, которую потом забрал за долги один венделец. *Вы получаете Умение Торговец с Навыком Садовник развитым до 2 ранга.*

Гренселос. У вас имеется криминальное прошлое, и несколько раз вы сидели в тюрьме. Поскольку вы честно отбыли свой срок и сейчас вас не ловят, ваша репутация не пострадала. *Вы бесплатно получаете Преимущество Негодай.*

Криг. В детстве вы поколотили старшего мальчишку, который постоянно издевался над вами и вашими друзьями. *Вы бесплатно получаете Умение Грязная Драка.*

Нод. Вы родились в море и судьба постоянно возвращает вас туда. Большую часть жизни вы провели на корабле. *Вы бесплатно получаете Умение Моряк.*

Синне. Ваша взаимная неприязнь с одним из вендельских братьев давно переросла в личную вражду. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Ненавистный Родственник.*

Тунгсинн. Вендельцы отобрали вашу землю. Вы встали против них, однако в результате оказались избиты до полусмерти и до потери сознания. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Победенный.*

Харье. У каждого в жизни наступает момент, когда приходит пора просить чьей-то помощи. Ваш момент пришел, и вам пришлось брать кредит в вендельском банке. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлое Долг.*

Рейсе. В юности вы много путешествовали, и теперь ваша память хранит множество языков и диалектов. *Вы бесплатно получаете Преимущество Лингвист.*

Форнюфт. В детстве вы очень любили старые сказки и предания древнего Вестенманнавньяра. Вы запомнили все, что услышали, и теперь вас часто просят, чтобы уже вы рассказали их людям. *Вы бесплатно получаете Умение Скальд.*

Лиденскап. В вас есть нечто, неизъяснимо привлекающее представителей противоположного пола. *Вы бесплатно получаете Преимущество Опасная красота.*

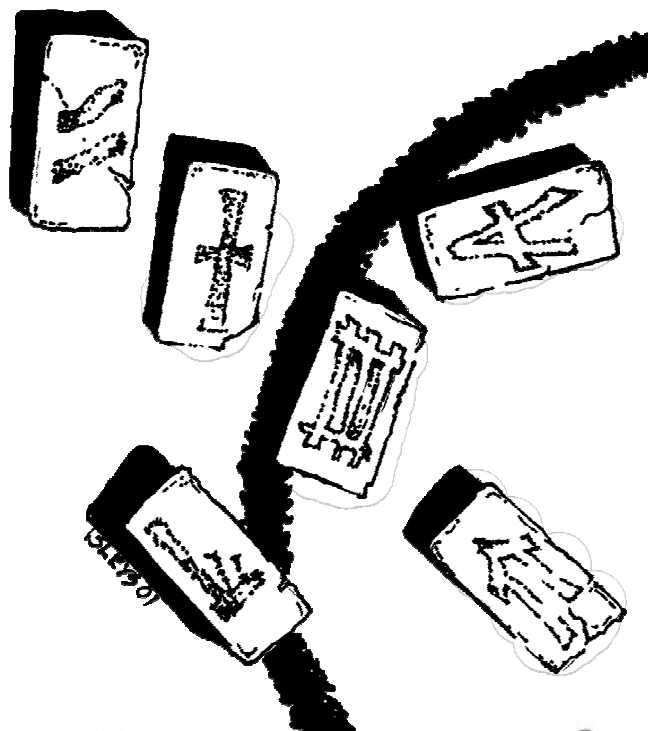
Кьолиг. Вы от природы знаете, как вести себя в вооруженных столкновениях. *Вы бесплатно получаете Умение Тяжелое Оружие.*

Виллскап. В глубине души вы точно знаете – Вестенманнавньяр победит вендельских отступников и все вновь будет правильно, как было когда-то. Пока ваш народ не оставит своих богов, те не оставят людей в ответ. *Вы бесплатно получаете Преимущество Вера.*

«По какому Пути он пойдет?»

Путь это тропа, по которой персонаж будет идти в своей жизни. Здесь рассматривается расцвет его жизненных сил. Выпавшая руна укажет на подробности и в какой-то мере влияет на его достижения.

Кьот. Большую часть своего Пути вы пройдете в одиночестве, и положиться будет не на кого. Надо учиться, чтобы выжить. *Вы бесплатно получаете Умение Охотник.*



Бевегельс. Вы помолвлены и готовитесь к свадьбе. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлого Романтика.*

Варсель. Окружающие верят, что вы каким-то образом можете чутя опасность. Это не совсем верно. Правда в том, что вы просто внимательнее смотрите по сторонам, и обычно первым замечаете корабль, возникший на горизонте и готовящийся открыть охоту на ваше судно. *Вы бесплатно получаете Преимущество Обостренные Чувства.*

Энсомхет. Что-то выделяет вас среди окружающих. Вы и сами не знаете, в чем дело. *Вы бесплатно получаете Преимущество Легендарная Способность на свой выбор.*

Стирке. Ваша сила внушает уважение. *Вы бесплатно получаете Умение Атлетика.*

Увитенхет. В последние месяцы вы начали получать анонимные письма, написанные незнакомой вам рукой. В них описывается проделанное путешествие, налет на торговое судно и остров, на котором спрятана добыча. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлого Карта Сокровищ.*

Станс. Ваш брат исчез. Его считают пропавшим в море, но вы верите, что он до сих пор жив где-то далеко. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлого Пропавший Родственник.*

Сторсаэд. Вы хороший предводитель. *Вы бесплатно получаете Умение Командир.*

Киндихет. Вы опытный кузнец. *Вы бесплатно получаете Умение Торговец с двумя рангами в Навыке Кузнец.*

Стерк. Вы удивительно хорошо переносите повреждения. *Вы бесплатно получаете Преимущество Стойкость.*

Вельстанд. Недавно вы выиграли серьезное пари. *Вы начинаете игру с дополнительными 100 гильдерами.*

Фьелль. Вы только что поучаствовали в победоносном сражении с Венделем. *Вы начинаете игру с одним Драматическим ранением, но бесплатно получаете 2с1 очков Репутации.*

Хост. Вы унаследовали участок земли. Теперь у вас имеется собственная небольшая ферма, которой в ваше отсутствие управляет ваша сестра. *Ферма дает прибыль в 10 гильдеров в месяц, которые вы можете добавлять к своему доходу.*

Гренселос. Вы были насильно завербованы на корабль, но вскоре вам удалось бежать. *Вы бесплатно получаете Умение Моряк.*

Криг. Другой вестенманнавньярец с недавнего времени угрожает вам, так что вы озаботились прикрытием для своей спины и спокойного сна. *Вы бесплатно получаете Преимущество Вестенманнавньярский Наемник.*

Нод. Вы всегда получали истинное наслаждение от доброго рога хмельного меда, и часто попойки оканчивались тем, что все ваши товарищи оказывались под столом прежде вас. *Вы бесплатно получаете Преимущество Способность Пить.*

Синне. Вы думали, что заклятый враг пал от вашего меча годы назад, но на прошлой неделе вы видели, как он садился на корабль в одном порту. Пока что он далеко от вас, занимается какими-то своими делами, но уж конечно он не забыл, как вы проткнули его и бросили в воду к сиренам. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлого Немезида.*

Тунгсинн. Недавно вы лишились своего дома и в ближайшем будущем ваше выживание будет зависеть от милосердия окружающих. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлого На Улицах*

Харье. Вы только что проиграли серьезное пари и теперь ощущаете временную нехватку денег. *Вы начинаете всего с четвертью (с округлением вниз) всей суммы своего начального богатства.*

Рейсе. Вас мучит жажда перемены места. Вы практически не чувствуете себя живым, когда сидите на месте. Во время своих бесконечных путешествий вы познакомились с множеством интересных людей. *Вы бесплатно получаете Преимущество Контакты общей суммой на 3 очка. На них вы должны приобрести связи с тремя разными доверенными лицами, живущими в трех разных городах.*

Форнюфт. Вы краем глаза заглянули в Седьмое Море и это расширило горизонты вашего сознания. Вы чувствуете, что обязаны найти способ вернуться туда. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлого Миг Восхищения.*

Лиденскап. Вы только что вступили в брак. *Начните игру с 4с4 гильдеров из ваших свадебных подарков.*

Кьолиг. Вы только что поняли, что ваш возлюбленный обманывает вас. А ведь раньше вы оба соглашались, что не потерпите никого третьего в своих отношениях. *Вы бесплатно получаете 2-х очковое Прошлого Вендетта.*

Виллскап. Вы были слишком пьяны и убили своего друга. Он в шутку тыкал в вас ножом, но рефлексы ваши были слишком остры, а разум, напротив, притуплен, и вы не успели и глазом моргнуть, как он уже был смертельно ранен. *Вы бесплатно получаете Преимущество Боевые Рефлексы, но теряете 1с1 Репутации из-за вражды остальных знакомых.*

«Какой Итог его ждет?»

Итог это завершение жизненного пути. Он отражает старость и, возможно, смерть. Выпавшая руна указывает на события, которые сплетаются в будущем вашего героя. На них могут повлиять решения, которые примет герой. Эти предсказания намеренно сделаны расплывчатыми. Конкретные их проявления в игре остаются на совести Мастера. Каждое предсказание имеет связь с Прошлым, которое может получить герой, если событие произойдет в игре.

Кьот. Вся твоя жизнь – великий поиск самого себя. (Амнезия 2)

Бевегельс. Брак сильно повлияет на тебя. (Помолвленный 2)

Варсель. В твоей душе грядут большие перемены. (Миг восхищения 2)

Энсомхет. Да не умрешь ты меж своих друзей. (Изгнанник 2)

Стирке. Всегда найдется новый враг для битвы. (Жертва охоты 2)

Увитенхет. Величайшая правда всегда за пределами понимания. (Кризис веры 2)

Станс. Трусость всегда порождает великое горе. (Страх 2)

Сторсаэд. Клятвы Вестенманнавьяра стоит принимать всерьез. (Клятва 2)

Киндихет. Ветеранам должно учить бойцов для грядущих сражений. (Обязательство 2)

Стерк. Покуда чиста твоя честь – чиста и душа. (Кодекс чести 2)

Вельстанд. Увы, но ошибки твои будут самым

надежным наставником. (Осмеянный 2)

Фьелль. Ты поймешь, что семья для тебя важнее, чем ты для семьи. (Лишенный владений 2)

Хост. Гляди, на кого возводишь хулу, а иначе пожнешь горечь и боль. (Немезида 2)

Гренселос. Даже если уверен, что живешь по законам особым, законы людские всегда будут помнить тебя. (Награда за голову 2)

Криг. И величайший из ярлов способен упасть. Истинной силы примета – подняться еще раз. (Побежденный 2)

Нод. То, что ты ищешь, может последним стать поиском жизни твоей. (Охотник 2)

Сине. Пусть ярость ведет твою руку. (Клятва на крови 2)

Тунгсинн. Твоя судьба может обернуться по-разному. (Проклятие 2)

Харье. Отчаянные дни – отчаянные меры, но кое-что не стоит делать никогда. (Предатель 2)

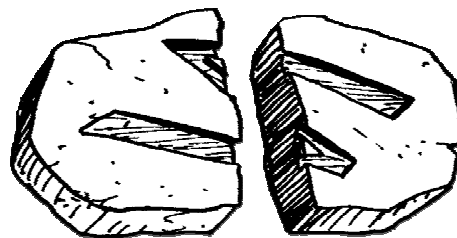
Рейсе. Работа в цепях не пристала вестенманнавьярцу. (Принуждение к сотрудничеству 2)

Форнюфт. Любовь откроет тебе новые границы. (Романтика 2)

Лиденскап. Смерть – не конец для истинной любви. (Потерянная любовь 2)

Кьолиг. Хитрость сохранит тебя от беды, когда ты будешь беспомощен. (Истинная личность 2)

Виллскап. Кому-то приходится делать то, что необходимо сделать. (Заказанный 2)



Вендельский Гороскоп

Вендельцы, основываясь на своих достижениях в области астрономии, разработали принцип составления Гороскопов, с помощью которых определяют судьбу человека. Вендельский Гороскоп дает ответы на самые важные вопросы в судьбе конкретного человека, основываясь на расположении созвездий в день, когда он приходит в мир. Самые важные факторы это Солнечный Знак, Дом Рождения и Лунный Знак. Их толкования описывают личность самого человека, основное направление его жизни и события, которые ожидают его в будущем.

Использование Гороскопа при создании героя

Игрок должен составить свой гороскоп сразу после того, как будут определены базовые характеристики и национальность героя. Совершите бросок и сверьтесь с таблицей астрологических знаков трижды – для каждого знака, который будет оказывать влияние на жизнь героя. Это процентный бросок, используйте два кубика по тому же принципу, что описан в правилах для бросков Рунного Расклада. (В качестве альтернативы можете использовать

кубик k12, такие легко можно найти в любом магазине настольных игр. В таком случае вы можете просто бросать этот кубик трижды, связывая каждую грань с одним из доступных знаков). Прежде чем совершать бросок на определение Солнечного Знака, определитесь, будет ли ваш герой обладать Добродетелью или Пороком. Если вы выбираете Порок, то получаете 10 ОГ. Если Добродетель – платите такое же количество.

Вендельские астрологические знаки основываются на вестенских созвездиях, которые отличаются от принятых на территории остальной Тейи (общепринятый – не вестенский – набор созвездий основывается на классической нуманской мифологии).

Солнечный знак

Солнечный знак – зодиакальное созвездие, в котором встает солнце в день вашего рождения. Он определяет основу индивидуальности вашего героя. Каждый знак приноит вашему герою некую выгоду и также связан с двумя Пороками и двумя Добродетелями. Вы должны выбрать одну из Тайн вашего знака (Порок или Добродетель, в зависимости от того, что вы выбрали перед броском).

Вендельские астрологические знаки и их планеты

Бросок	Знак	Олицетворение	Даты	Планета
01-08	Oryx	Козерог	20 терция – 20 кварта	Гуер
09-16	Ursus	Медведь	21 кварта – 21 квинта	Амора
17-24	Lupi	Волки	22 квинта – 22 секста	Велме
25-32	Apis	Пчела	23 секста – 24 июля	Луна*
33-40	Drachen	Драхен	25 июля – 25 корантина	Солнце**
41-48	Columba	Голубь	26 корантина – 26 септима	Велме
49-56	Felis	Кошка	27 септима – 26 октава	Амора
57-64	Vipera	Змея	27 октава – 26 нона	Гуер
65-72	Nauta	Мореход	27 нона – 26 децима	Ре
73-80	Equus	Конь	27 децима – 20 прима	Вольта
81-88	Boca	Бока	21 прима – 20 секунда	Вольта
89-96	Anquila	Угорь	21 секунда – 19 терция	Ре
97-00	Повторите бросок			

* Гуер определяет Дом Рождения Пчелы вместо Луны

** Ре определяет Дом Рождения Драхена вместо Солнца

Козерог

Родившиеся под знаком козерога безрассудны, склонны к соперничеству, энергичны, нетерпеливы и вспыльчивы.

Выгода: вы быстры и энергичны. В первом раунде любого боя вы можете понизить значение всех своих кубиков действия на 1 до минимума в 1.

Порок: Горячая голова, Безрассудный

Добродетель: Собранный, Адаптивный

Медведь

Родившиеся под знаком медведя тверды, надежны, настойчивы, сильны, но упрямы.

Выгода: Очень непросто манипулировать вашими эмоциями. Вы получаете свободный подъем на сопротивление попыткам соблазнить, запугать или раздражить вас.

Порок: Лояльный, Упрямый

Добродетель: Владеющий собой, Волевой

Волки

Родившиеся под знаком волков – великодушные, общительные люди, которые хорошо работают в команде.

Выгода: Вы всегда неплохо справляетесь с задачами, но в команде ваши таланты раскрываются по-настоящему. Когда вы действуете заодно с товарищами, то получаете один раз в раунд бонус, равный самому высокому рангу, который имеет кто-либо из вашей команды в использовании Навыке. К примеру, если вы с вашим товарищем сражаетесь против отряда брутов, то можете уменьшить сложность попадания по брутам на значение его Атаки (Фехтование), если сами используете для атаки этот Навык.

Порок: Неудачливый, Доверчивый

Добродетель: Альтруист, Дружелюбный

Пчела

Рожденные под знаком пчелы – скрытные, ненадежные, алчные люди, склонные старательно накапливать материальные блага.

Выгода: Вы собираете материальные блага, чтобы сделать свою жизнь приятнее. На начало игры у вас есть коллекция сувениров, безделушек и прочих мелких предметов роскоши, которые можно продать и получить сумму, вдвое превышающую ваш ежемесячный доход, если вам удастся отыскать покупателя. В ходе игры вы можете продолжать расширять эту коллекцию.

В конце каждой истории ценность коллекции вырастает на пять процентов.

Порок: Завистливый, Жадный

Добродетель: Пример, Наблюдательный

Дражен

Родившиеся под знаком драхена – могущественные люди, легко способные нагнать скуку на окружающих. Их основная забота – сохранение собственного достоинства.

Выгода: Ваша доблесть прославляет вас. Получите один невзрывающийся кубик репутации за каждое деяние, которое вы совершили как герой. Если вы приобретаете Преимущество Негодяй, то результат этих бросков напротив, вычитается, делая вас все более печально известным.

Порок: Высокомерный, Самоуверенный

Добродетель: Отважный, Победоносный

Голубь

Под знаком голубя рождаются пытливые перфекционисты. Они любят, когда все чисто, аккуратно, опрятно и мирно.

Выгода: Ваша склонность к порядку и организованности помогает вам следить за своими финансами. Вы получаете один свободный ранг в Навыке Бухгалтерия.

Порок: Страстный, Любопытный

Добродетель: Расслабляющий, Богоугодный

Кошка

Родившимся под знаком кошки свойственны эгоизм, эмоциональная импульсивность, несдержанность и некоторая лень.

Выгода: Вы просто не в состоянии не быть романтиком. Вы получаете свободный подъем на все броски соблазнения.

Порок: Трусливый, Невнимательный

Добродетель: Удачливый, Верный

Змея

Родившиеся под знаком змеи ревнивы, мстительны, проникательны и опасны.

Выгода: Каждый раз, как кто-то посрамляет вас (то есть выигрывает в противостоянии системы Острого Ума) или уязвляет физически (то есть наносит Поверхностную или Драматическую рану) вы получаете свободный подъем на следующий бросок атаки или социальный бросок против этого человека. Эти подъемы могут

накапливаться, но их не может быть больше, чем значение вашей Стойкости.

Порок: Предвзятый, Аморальный

Добродетель: Наблюдательный, Предвидящий

Мореход

Рожденные под знаком морехода любят шутки, щедры, дружелюбны, сообразительны и обожают путешествовать.

Выгода: Ваша страсть к приключениям и путешествиям влечет вас в море. Вы бесплатно получаете Умение Моряк.

Порок: Гедонист, Сладострастник

Добродетель: Проницательный, Практичный

Конь

Родившиеся под знаком коня понятны окружающим, заслуживают доверия, трудолюбивы и ответственные.

Выгода: Вы обладаете странной связью со своим астрологическим знаком. Вы получаете бесплатно Умение Верховая Езда с одним дополнительным рангом в Навыке Верховая Езда.

Порок: Гордый, Лояльный

Добродетель: Пример, Вдохновляющий

Бока

Под знаком бока рождаются сообразительные, аморальные и обаятельные люди. Для бока не характерно иметь хорошее чувство времени.

Выгода: Ваш изворотливый ум – величайшее ваше богатство. Вы получаете бесплатный подъем на все броски Разума, включая активную защиту.

Порок: Амбициозный, Сладострастник

Добродетель: Командир, Интуит

Угорь

Родившиеся под знаком угря – талантливые идеалисты, музыканты, мечтатели. Они часто неприспособленны к жизни и любят уединенные тихие места.

Выгода: У вас значительный музыкальный талант. Вы получаете свободный подъем для любого броска, связанного с музыкой.

Порок: Нерешительный, Влюбчивый

Добродетель: Творческий, Провидец

Дом рождения

Дом рождения это зодиакальное созвездие, в котором планета вашего знака находилась в день вашего рождения. Вендельские астрологи считают, что это определяет основное направление человеческого бытия. Дом рождения приносит вашему герою выгоды на протяжении всей жизни.

Козерог. Вам передалась часть ловкости козерога. *Вы бесплатно получаете Умение Атлетика.*

Медведь. Вам передалась часть силы медведя. *Вы бесплатно получаете Умение Кулачный Бой.*

Волки. Стайное чувство волков повлияло на вас. *Вы бесплатно получаете Умение Придворный.*

Пчела. В вас воплотилось трудолюбие пчелы. *Вы бесплатно получаете Навык второго ранга в Умении Торговец.*

Дражен. Вы – живой пример могущества драхена. *Вы бесплатно получаете Умение Командир.*

Голубь. Страсть голубя к чистоте оставила на вас отпечаток. *Вы бесплатно получаете Умение Слуга.*

Кошка. Вас окутывает эгоизм кошки. *Вы бесплатно получаете Умение Преступник.*

Змея. Подобно змее, вы ждете момента для удара, свившись в кольцо. *Вы бесплатно получаете Умение Нож.*

Мореход. Любовь морехода к поиску новых мест и людей живет в вашем сердце. *Вы бесплатно получаете Умение Проводник.*

Конь. Ваша открытость и честность – отражения таковых, присущих коню. *Вы бесплатно получаете Умение Доктор.*

Бока. Ваш изворотливый ум и присущая бока плутоватость помогают вам рисковать ради получения сведений. *Вы бесплатно получаете Умение Шпион.*

Угорь. Влияние угря привело вас к жизни на сцене. *Вы бесплатно получаете Умение Исполнитель.*

Лунный знак

Лунный знак – зодиакальное созвездие, в котором вошла луна в ночь вашего рождения. Вендельские астрологи говорят, что это определяет ваше будущее. Каждый лунный знак связан с определенным Прошлым, которое вы получите, когда в игре произойдут определенные события. Предсказания, указанные для каждого Лунного знака, намеренно сделаны расплывчатыми, чтобы вам Мастер мог адаптировать их для конкретной игры.

Козерог. Нетерпение принесет вам множество проблем, если не сдержать его. (Соперничество 2)

Медведь. Если вы проявите чувства, когда представится случай, позже окажется, что уже слишком поздно. (Потерянная любовь 2)

Волки. Удостоверьтесь, что ваше великодушие придется к месту. (Займ 2)

Пчела. Тяжкий труд это прекрасно, но всегда должно быть время остановиться и обратить внимание к другой жизни. (Обязательство 2)

Дражен. Уважайте достоинство других так же, как хотите, чтобы уважали ваше. (Немезида 2)

Голубь. Миролюбие – прекрасная черта, но не дайте ей сделать вас беззащитным. (Побежденный 2)

Кошка. Никогда не знаешь, где, когда и в кого влюбишься. (Романтика 2)

Змея. Не дайте жажде мести захватить всю вашу жизнь. (Вендетта 2)

Мореход. Вы можете путешествовать всю жизнь, но не стоит забывать свой дом. (Изгнанник 2)

Конь. Не берите того, чего не сможете вернуть. (Долг 2)

Бока. Ваш ум – великое богатство. Берегите его. (Амнезия 2)

Угорь. Остерегайтесь тех, кто завидует вашим талантам. (Проклятый 2)

Новое Прошлое

Клятва на крови (Только вестенцам)

Вы принесли священный обет сделать что-то. Теперь вы должны преуспеть в этом или погибнуть, не оставляя попыток. Количество ОГ потраченных на это Прошлое отражает, насколько трудно будет достичь цели. Обсудите со своим Мастером, в чем именно заключается клятва.

Ненавистный родственник (Только вендельцам или вестенцам)

У вас есть родственник, оказавшийся по другую сторону баррикад в вестенско-вендельском конфликте. Оба вы провели немало времени, пытаясь убедить друг друга увидеть свет истины, и, наконец, сильно поссорились. Количество очков, потраченных на данное Прошлое, определяет, насколько могуществен и опасен ваш родственник.

Займ

Вы ссудили кому-то деньги, должник же не только не вернул их, но попросту скрылся. Вам нужно вернуть деньги с процентами. Количество потраченных на это Прошлое очков определяет, как много денег вам не отдали и как трудно будет получить их обратно.

Новые Умения

Скальд (Гражданское)

Скальды – сказители и хранители истории. Именно скальды сохраняют вестенманнавньярские традиции живыми. Они передают свою мудрость окружающим через песни и эпические сказания. Они задают загадки, ключи к которым находятся в древних легендах. Также они создают новые предания, складывая стихи и исполняя песни о великих деяниях своих современников. Обычно только вестенманнавньярец может быть скальдом. Героям из других народов требуется весьма веское обоснование для этого, например – долгая жизнь в вестенманнавньярском племени.

Базовые Навыки

История: История – это нечто большее, чем знание событий, которые произошли в прошлом. Она содержит массу уроков для тех, кто желает слушать. Опытный историк способен превратить трагическое военное поражение в блистательную победу. Многие из них так же изучили уроки неудачных политических маневров. Вы знаете пути прошлого и то, как учиться на них в настоящем.

Оратор: Сладкие слова похвалы так же легко льются из ваших губ, как и ядовитый шепот. Ораторское умение позволяет вам легко убеждать своих собеседников в истинности ваших аргументов.

Пение: Чистый, как хрусталь голос, является только частью вашего таланта. Контроль дыхания и четкая дикция делают для него столько же. Этот навык позволяет вам использовать весь потенциал своего голоса.

Писатель: Ваше перо летает над бумагой, заполняя страницы словами, которые могут развлечь читателя, разъярить дворян или призвать людей к оружию. Ваши слова могут превратить нищих в королей и опрокинуть самых неуязвимых тиранов. Этот навык включает прозу, поэзию, драматургию и другие виды искусства связанные с письменным словом.

Дополнительные Навыки

Воодушевление: Вы можете вдохновить людей на то, чтобы сражаться до победы. Ваши люди слышат ваши слова до и во время битвы и знают, что они непобедимы. Они знают, что вы принимаете правильные решения, и знают то, что отдадут свои жизни не напрасно. Этот навык, как правило, используется вместе с правилами по массовому бою, которые приведены в Книге мастера.

Дипломатия: Искусство дипломатии – искусство мира. Слова предотвратили больше войн, чем вызвали пушки. Ваши искренние уверения могут успокоить любого человека, за исключением разве что самого задиристого и разъяренного дуэлянта. Они помогут сохранить вашу кровь там, где ей положено находиться – в ваших жилах.

Загадки: Вы понимаете природу загадок и тайную мудрость, которую они несут. Это более, чем просто уметь дать ответ – это значит уловить особое знание скрытое за словами и применить его в своей жизни.

Знание рун: Вы обладаете глубоким пониманием мифологии Вестенманнавньяра и знаете истории, скрывающиеся за каждой из рун. Если вам потребуется вспомнить предание об одной из рун – используйте этот Навык.

Сказительство: Все расселись вокруг мерцающего пламени и смотрят на вас. Предполагается, что ваш голос и уловки полностью захватят внимание аудитории. Сказители могут, вдобавок, время от времени получать небольшие суммы денег за свое ремесло.

Теология: Божественное является тяжелой для изучения темой, так как каждый чувствует, что он прав. Вы, однако, бесстрастно и независимо от своей веры, изучили все религии, ища схожие места и неожиданные связи. Вы знаете, кому все молятся, как они это делают и то, как это влияет на их повседневную жизнь.

Китобой

(Данное Умение изначально было опубликовано в книге «Пираты», здесь оно приводится для вашего удобства). На Тейе ремесло китобоя гораздо сложнее, чем в нашем мире. Китовые стада охраняют внушающие трепет левиафаны, которые нападают не только на тех, кто причиняет боль китам, но и вообще на любое судно, распространяющее запах китовой крови. Китобойи обычно пугающе сильны, совершенно бесстрашны и прекрасно плавают.

Базовые Навыки

Метание (Гарпун): Когда вы метаете (или просто атакуете) данным оружием, вы должны использовать этот Навык. Дистанция атаки для гарпуна равна 5 плюс удвоенное значение Мощи.

Равновесие: Если во время шторма капитан велит вам лезть на ванты и закрепить мачту, Навык Равновесие может спасти вашу жизнь. Он отвечает за то, чтобы не упасть даже в самых неблагоприятных условиях. Он используется в

качестве защитного Навыка в бою на палубе корабля, находящегося в море или в ситуациях, когда опора под ногами неустойчива. Мастер сообщит вам сложность выполнения конкретного действия на борту идущего под парусом судна или в других особых условиях.

Узлы: Вы обладаете навыком завязывания всех основных морских узлов и знаете, чем отличается укорачивающий снасти узел «баранья нога» от «двойной петли».

Дополнительные Навыки

Знание моря: Вы знаете легенды и истории, ходящие среди моряков. Если какой-то остров имеет репутацию населенного призраками, вы наверняка знаете легенду о нем.

Знание ядов: Китобои используют во время охоты отравленные гарпуны, чтобы отгонять левиафанов. Этот Навык дает вам знания, какой яд в каком случае использовать, как с ними обращаться и как безопасно хранить. Подробная информация о ядах содержится в «Книге Мастера».

Определение погоды: Неважно, как вы предсказываете погоду. Возможно, у вас начинают болеть мозоли или суставы, может быть, вы просто умеете разбираться в приметах. Вы всегда знаете, что надвигается шторм, и можете быстро прикинуть, насколько сильным он будет. Правила по погоде могут быть найдены в «Книге Мастера».

Плавание: В случае, если вы не слишком тяжело нагружены, вы отлично справитесь с тем, чтобы не пойти на дно. За исключением, конечно же, возможной встречи с акулой и не менее возможного шторма. В «Книге Мастера» имеются правила по плаванию. Там же находятся и правила, описывающие шансы утонуть.

Прыжки: Вы прыгаете выше и дальше большинства людей. Зачастую это оказывается полезным, когда вы исследуете пыльную гробницу или убегаете по крышам домов. Кроме того, этот Навык используется в качестве защитного во время прыжков.



Новые Навыки

Торговец (Гражданское)

Данные Навыки являются частью Умения Торговец и могут быть приобретены по обычным правилам. По своему желанию Мастер может позволить ранее созданным героям получить их бесплатно или приобрести вдобавок к уже имеющимся Навыкам, если Герои имеют достаточное обоснование тому.

Базовые Навыки

Аптекарь: Данный Навык используется во время приготовления лечебных микстур из ингредиентов.

Винокур: Данный Навык используется при изготовлении спиртного, как например бренди, виски и водки.

Изготовитель париков: Данный Навык используется при изготовлении и ремонте париков.

Каменик: Данный Навык полезен во время возведения строений из камня, кирпича, бетона или цемента.

Кондитер: Данный Навык используется при изготовлении конфет и сладостей.

Корабел: Данный Навык используется для строительства и усовершенствования судов.

Оружейник: Данный Навык используется при изготовлении и ремонте огнестрельного оружия.

Парфюмер: Данный Навык используется при изготовлении благовоний и духов.

Пекарь: Данный Навык используется во время приготовления выпечки, к примеру хлеба или пирожных.

Печатник: Данный Навык используется для управления печатным прессом, что позволяет вам изготавливать книги и листовки.

Пивовар: Данный Навык используется во время приготовления пива и эля.

Плотник: Данный Навык используется при изготовлении деревянной мебели и прочих подобных изделий. Для усовершенствования и строительства судов должен использоваться Навык Корабел.

Сапожник: Данный Навык используется при изготовлении или ремонте сапог и ботинок.

Флорист: Данный Навык используется при выращивании цветов и составлении букетов.

Шляпник: Данный Навык используется при изготовлении и ремонте шляп.

Дополнительные Навыки

Архитектура: Вы понимаете внутреннее устройство зданий, от примитивных хижин до ватиканских кафедральных соборов. Успешная проверка позволяет вам определить несущие стены, точки напряженности и прочие жизненно важные места конкретного здания. Это даже может позволить вам определить наличие скрытых комнат или переходов, хотя и не укажет на то, как в них проникнуть.

Лудильщик: Данный Навык отражает практические познания в области ремонта и сборки механических устройств. Его можно использовать для ремонта и усовершенствования небольших предметов, вроде часов или музыкальных шкатулок, а также при создании новых устройств произвольного дизайна.

Новые стили боя

Хальфданссон, стиль гарпунщика

Страна происхождения: Вестенманнавньяр

Описание: Вестенманнавньярцы используют гарпун для морской охоты. Это именно тот инструмент, который годится на то, чтобы иметь дело с морскими змеями и сиренами, равно как и для боя с людьми во время абордажей. Бойцы стиля Хальфданссон вытворяют с гарпунами кошмарные вещи. Они глубоко всаживают зубастое острие в тело своей жертвы, а потом хватают еще один. Непросто продолжать эффективно сражаться, когда в твоём теле засела длинная зазубренная штука. Бойцы-гарпунщики стараются хорошенько зафиксировать гарпун в теле своего врага, после чего убить его становится плевым делом. Слабость этого стиля заключается в том, что гарпунщик слишком много ставит на первую атаку, стараясь сделать ее безупречной, что позволяет сообразительному противнику обернуть эту сосредоточенность себе на пользу.

Требования: Древковое оружие, Китобой

Навыки фехтовальщика: Разоружение (Древковое оружие) (*Disarm*), Поиск слабости (Хальфданссон) (*Exploit weakness*), Агрессивная атака (Древковое оружие) (*Lunge*), Удар эфесом (Древковое оружие) (*Pommel strike*).

Стиль Хальфданссон не признан гильдией фехтовальщиков, и последователи этого стиля не получают бесплатного членства в гильдии. Вместо этого они начинают с одним дополнительным рангом в любом из своих Навыков фехтовальщика.

Новичок: Последователи стиля Хальфданссон учатся тому, как наносить глубокие раны гарпуном и заставлять противника растрачивать силу впустую. Новички получают свободный подъем, используя гарпун против водяных существ, таких как сирены, левиафаны, киты, морские змеи, и тому подобных. Кроме того, совершая атаку, вы можете заявить подъем, чтобы пронзить свою цель. Если в результате нанесена Драматическая рана, это значит, что вы пронзили свою цель. Пронзенные цели получают +5 к TN всех своих действий, а TN сложности попадания по ним снижается на 5. В дальнейшем любое резкое движение пронзающего цель гарпуна наносит ей 2с1 Поверхностных ран. Если таким образом будет нанесена Драматическая рана, это значит, что гарпун извлечен из раны и цель более не считается пронзенной.

Специалист: Специалисты обучены бить сильнее и точнее. Они бросают дополнительный несохраняемый кубик (+1с0) во время нанесения урона гарпуном (4с2 или 4с3). Это не распространяется на повреждения, наносимые вонзенным в цель гарпуном. Вам больше не требуется заявлять подъем, чтобы попытаться пронзить цель.

Мастер: Мастера стиля Хальфданссон инстинктивно угадывают, куда нанести удар, чтобы нанести максимальный урон, а их гарпуны пронзают их цели так глубоко, как это только возможно. Вы получаете дополнительный сохраняемый кубик (+0с1) на урон гарпуном (4с3 или 4с4). Вы получаете дополнительный ранг в Навыке Метание (Гарпун). Это может увеличить значение этого Навыка до 6 ранга. Если это не происходит сейчас, позже вы можете поднять значение Навыка до 6, потратив 25 очков опыта. Когда вы пронзаете свою цель гарпуном, чтобы извлечь его требуется нанести две Драматические раны.

Ларсен

Страна происхождения: Вендель

Описание: Ларсен это стиль весьма распространенный в среде ночных стражников Кирка, а также среди некоторых преступников и грабителей в этом городе. Стиль учит своих последователей использовать темноту к своей выгоде и сбивать противника с толку, резко открывая и закрывая заслонку яркого фонаря (обычно используется особый «боевой фонарь», см. стр. 103). Внезапные танцующие лучи света приводят неподготовленного бойца в смятение, что позволяет бойцу Ларсена преодолевать защиту противника. Слабость данного стиля в том, что перед ударом бойцы всегда открывают свой фонарь, что делает их несколько предсказуемыми.

Требования: Фехтование, Человек улиц

Навыки фехтовальщика: Засада, Поиск слабости (Ларсен) (*Exploit weakness*), Финт (Фехтование) (*Feint*), Парирование (Фонарь).

Новые Навыки

Засада: Вы знаете, как найти места, в которых можно затаиться в ожидании жертвы, а так же признаки, по которым можно определить присутствие в таких местах людей. Этот навык может использоваться как для того, чтобы устроить засаду, так и для того, чтобы ее обнаружить.



Правила для использования этого Навыка находятся в главе «Драма» в книге «Справочник игрока». Данный навык уже был ранее описан в той же книге, но для бойцов стиля Ларсен он считается Базовым Навыком.

Парование (Фонарь): Парирование, по сути, представляет защиту себя от ударов, путем принятием их на фонарь. Этот навык может быть использован в качестве защитного в случае, если вы вооружены боевым фонарем.

Новичок: Новички в стиле Ларсен учатся сражаться ночью. Вы не получаете пенальти за вторую руку, когда держите в ней боевой фонарь и используете Навык Парирование (Фонарь). Вы также получаете Преимущество Ночная Тренировка (книга «Монтень»), что означает, что ваши пенальти во время боя в темноте уменьшаются до -1 сохраняемый кубик (-1c1) в полумраке и -2 сохраняемых кубика (-2c2) в полной темноте.

Специалист: Ваша уверенность в темноте возрастает. Теперь вы получаете в полумраке штраф в один несохраняемый кубик (-1c0), а в полной темноте теряете всего один сохраняемый кубик (-1c1).

Кроме того вы можете ослеплять противника светом своего фонаря. Чтобы ослепить кого-то требуется потратить действие и совершить встречный бросок ваших Разума + Фехтование против Разума противника. Если вы выигрываете, все оставшиеся кубики действия противника увеличивают свое значение на количество заявленных вами на этот бросок подъемов. Если значение кубика действия становится выше 10, этот кубик теряется.

Мастер: Опыт действия в полумраке позволяет мастеру стиля Ларсен в буквальном смысле сливаться с ночью. Он больше не получает пенальти действуя в полумраке, но в полной темноте все еще теряет один сохраняемый кубик (-1c1). Более того, тени становятся подобны доспехам для него. Сложность TN попадания по мастеру стиля Ларсен увеличивается на 10 в полумраке и на 15 в полной темноте.

Расмуссен, стиль стрелка

Страна происхождения: Вендель

Описание: Некоторым вендельцам всегда не хватает существующих направлений, и они стараются изобрести новые. Они полагают, что использование клинков для защиты своей чести безнадеж-

но устарело, и что пистолеты, новейшее оружие, без сомнения должны стать выбором нового поколения. Некоторые, следуя убеждениям Эрла Расмуссена, уже претворяют свои идеалы в жизнь. Они целыми днями упражняются в стрельбе, в результате добиваясь удивительной точности попаданий и скорости выхватывания оружия. Гильдия фехтовальщиков не одобряет их деятельность, и это стало причиной неофициального противостояния этих сообществ. Недавние свидетельства того, что мастер Валь Мокк принадлежит к этой школе, шокировали обе стороны конфликта.

Требования: Придворный, Огнестрельное оружие

Навыки фехтовальщика: Поиск слабости (Расмуссен) (*Exploit weakness*), Удар эфесом (Пистолет) (*Pommel strike*), Перезарядка (Огнестрельное оружие), Трюковая стрельба (Пистолет).

Стиль Расмуссен не признан гильдией фехтовальщиков, которым отвратительна сама мысль дуэли на пистолетах. Вместо бесплатного членства в гильдии, вы получаете 3-х очковое Прошлые Обязанности. Ваша Обязанность – защищать Школу и своих братьев-студентов от преследований гильдии фехтовальщиков.

Новые Навыки

Перезарядка (Огнестрельное оружие): За каждый ранг в этом навыке, время, которое вы тратите на перезарядку мушкета или пистолета уменьшается на 2 действия. Данный Навык ранее был описан в «Справочнике игрока», но для последователей школы Расмуссена он считается Базовым Навыком.

Трюковая стрельба (Пистолет): За каждый ранг в этом Навыке вы отнимаете 5 от любых пенальти, наложенных на выстрел (расстояние, укрытие и т.д.). Трюковая стрельба не может понизить TN ниже базового значения. К примеру, если у цели TN 15 и еще 15 от модификаторов, Навык Трюковой стрельбы с рангом 5 может убрать все 15 TN модификатора, но не повлияет на базовые TN 15 цели.

Новичок: Новички хорошо знают, что после выстрела пистолет требуется достаточно долго перезаряжать. Лучше иметь в руке еще один, уже заряженный. Они выучились стрелять из пистолета и тут же вытаскивать другой. Вы не получаете пенальти за использование пистолета во второй руке.

Также вы можете вытащить пистолет и выстрелить за одно действие. Уменьшите свою ближнюю дистанцию для выстрела на 5 за каждый полученный уровень мастерства в этом стиле.

Специалист: Специалисты в стиле Расмуссена знают, как стрелять рефлекторно, при малейшем признаке угрозы. Вы можете использовать Быстрое Действие (*Interrupt action*) чтобы атаковать с помощью подготовленного пистолета (Также вы можете потратить три действия, чтобы вытащить пистолет и атаковать в Быстром Действии). Кроме того, добавьте десять метров к эффективной дистанции выстрела из пистолета.

Мастер: мастер стиля Расмуссена знает, что скорость это хорошо, но точность – важнее. Они могут тратить действия, чтобы целиться в определенную цель. Каждое потраченное действие дает свободный подъем на повреждение. Вы можете накопить до трех несохраняемых кубиков таким образом. Опечатка, видимо. Судя по дальнейшему тексту, имеются в виду все же несохраняемые кубики. Если вы целитесь и стреляете из двух пистолетов одновременно, бонус в один сохраняемый кубик также сохраняется, в результате могут получиться броски на повреждение вида: 6с4, 7с4 или 8с4, в зависимости от количества потраченных на прицеливание действий. Кроме того на мастерском уровне владения стилем Расмуссена вы получаете свободный ранг в Навыке Атака (Огнестрельное оружие). Это может поднять данный Навык до 6. Если это не происходит сейчас, позже вы можете поднять значение Навыка до 6, потратив 25 очков опыта. Наконец, добавьте еще 10 метров к эффективной дистанции выстрела из пистолета (всего +20).

Сигурдсдоттир

Страна происхождения: Вестенманнавнъяр

Описание: Сигурдсдоттир – стиль молниеносного боя с парой топоров. Бойцы с первых дней учатся метать свое оружие и тут же доставать запасное. Когда приходит время ближнего боя, они обрушивают на врагов серию смертельных атак, безостановочно выкрикивая боевые кличи. Основная слабость данного стиля – предпочтение ярости и скорости расчету и осторожности.

Требования: Атлетика, Топорик

Навыки фехтовальщика: Двойная атака (Топорики) (*Double attack*), Поиск слабости (Сигурдсдоттир) (*Exploit weakness*), Метание (Топорик), Вихрь (Топорик) (*Whirl*)

Стиль Сигурдсдоттир не дает своим последователям свободного членства в гильдии фехтовальщиков. Вместо этого новички получают свободный ранг в одном из своих Навыков фехтовальщика.

Новые Навыки

Двойная атака (Топорики): Используя этот Навык, вы совершаете две быстрых атаки двумя топорами по противнику, одну сразу после другой. Вы должны заявить о совершении Двойной атаки прежде, чем атакуете, после чего совершить два атакующих броска, используя данный Навык. TN попадания по вашему противнику увеличивается на 10, когда вы используете Двойную атаку.

Метание (Топорик): Когда вы метаете топорик в качестве атаки, вы должны использовать данный Навык. Для последователей стиля Сигурдсдоттир этот Навык считается Базовым.

Вихрь (Топорик): Вихрь это атака с вращением, позволяющая атаковать нескольких плохо обученных противников разом. За каждый ранг в этом Навыке вы получаете +2 к результату броска на атаку против брутов. Таким образом, герой с навыком Вихрь ранга 3 может улучшить результат броска равный 19 до 25, если это атака против брутов.

Новичок: Новички обучены носить как минимум три топорика. Первый они метают, после чего извлекается третий, чтобы у бойца по-прежнему были вооружены обе руки. Вы не получаете штрафов за использование топорика во второй руке. Вы получаете свободный подъем, когда метаете топорик.

Специалист: Специалисты стиля Сигурдсдоттир обучены смертельному двойному удару, во время которого топорики бьют одновременно. Чтобы совершить двойной удар используйте Навык Двойной атаки, но в данном случае оба топорика бьют одновременно. Каждый результативный удар наносит 3с3 урона вместо обычных 2с2. TN активной защиты против двойного удара увеличивается на 10. Вы получаете свободный ранг в навыке Метание (Топорик). Если ваш Навык уже равен 5, он становится 6. Если еще нет, то можно позднее поднять данный Навык с 5 до 6, заплатив 25 очков опыта.

Мастер: Мастера стиля Сигурдсдоттир – свирепые воители, обрушивающие ожесточенные шквалы ударов своих топоров на врага. Если вы успешно проводите атаку по своей цели используя Навык Атака (Топорик), значение следующего вашего кубика действия считается равным текущей фазе.

Новые правила Лаэрдума

Постоянные рунные предметы

Мастера Лаэрдума могут наносить руны на предметы так, что эффект становится постоянным, а не исчезает через год. Единственным ограничением для этого является следующее: скьярен может наносить таким образом только тот лаэрд, Становление которым он прошел.

Процесс похож на обычное нанесение руны, за исключением того, что совершается проверка Стойкости + Навык Руны против сложности Становления руной, а не против сложности начертания, а также это занимает десять действий, а не пять. Во время процесса скьярен должен питать руну своей кровью (эта кровь является кровью лаэрда, Становление которым прошел скьярен), получая 2с2 ран. После этого он дает предмету имя. Если все прошло успешно, руна не может быть удалена без уничтожения всего предмета. Если результат неудачен, то скьярен все равно получает повреждения, а предмет уничтожен.

При использовании предмета, навсегда зачарованного руной добавляющей кубики к броскам, эффект активируется и деактивируется произнесением имени предмета, при одновременном удержании его в руке. Эта руна входит в количество воздействующих на вас рун, но не учитывается в числе рун, которые вы можете поддерживать одновременно.

При использовании предмета, навсегда зачарованного руной, влияющей на погоду, эффект руны активирует произнесение имени предмета при удерживании его в руках. Тот, кто держит предмет, немедленно получает 2с1 повреждений, чтобы напитать руну силой. Для использования постоянных рунных предметов не требуется бросков, кроме того единственного, который совершается во время начертания. Эти руны не зависят от пределов возможностей поддержания рун, и могут быть использованы только под открытым небом. Повторное использование зачарованного таким образом предмета возможно через количество фаз, равное десяти, минус число подъемов, сделанных во время начертания руны (минимум 1). К примеру, если вы сделали четыре подъема во



время начертания руны и использовали ее силу в 7 фазе текущего раунда, вы сможете повторно использовать его не раньше, чем через шесть фаз ($10-4=6$). Значит, это произойдет не раньше 3 фазы следующего раунда.

Лаэрдом и вендельцы

Силу волшебству Лаэрдума дают древние боги Вестенманнавньяра. Как уже было сказано в главе первой, вендельцы отринули этих богов, чем серьезно ослабили свои магические возможности. Достижение статуса мастера Лаэрдума требует безоговорочной веры, которой у вендельцев нет. Ни один венделец не сможет достигнуть этого уровня, какими бы ни были его ранги в Колдовских Навыках. Им доступны только уровни Ученика и Адепта. Вестенманнавньярцы не имеют таких ограничений.

С другой стороны, венделец может достичь уровня мастера, но для этого у него должно быть очень веское обоснование – нечто, являющееся одним из основополагающих столпов мотивации героя. Игроки, желающие играть потенциальным вендельским мастером Лаэрдума, должны обсудить это с Мастером, прежде, чем приступать к созданию персонажа.



Новые преимущества

Астролог

(10 очков, только вендельцам)

Вы обладаете врожденным талантом к наблюдению звезд и планет, с последующим толкованием их для предсказаний будущего и понимания настоящего. Совершив бросок Разум + Астрономия против TN 15, вы можете использовать свой дар, чтобы помочь или препятствовать действиям людей.

Если вы решаете препятствовать кому-то, то выбираете некий астрологический фактор, негативно воздействующий на него. Результаты всех его бросков по таблице Массовых сражений уменьшаются на 2 (минимум 1) на протяжении всего сражения, а также TN всех его бросков увеличивается на 3 до конца текущей сцены. Сделав два подъема на бросок Астрономии, вы можете наложить такие же штрафы, но на срок до конца текущего акта.

Если вы решаете помогать кому-то, то выбираете астрологический фактор, влияющий на него благотворно. Результаты всех его бросков по таблице Массовых сражений увеличиваются на 2 на протяжении всего сражения, а также TN всех его бросков уменьшается на 3 до конца текущей сцены. Сделав два подъема на бросок Астрономии, вы можете наложить такой же эффект, но на срок до конца текущего акта.

На одного человека может одновременно влиять только один астролог. Если астролог пытается влиять на кого-то, уже находящегося под воздей-

ствием другого астролога, он совершает обычный бросок, и если сделает больше подъемов, чем предыдущий, его воздействие будет иметь приоритет. Подъемы, сделанные ради продления длительности эффекта, здесь не учитываются.

Берсерк (15 очков, только вестенцам)

Вы поднялись на вершину мира и говорили там с Северным Ветром, и теперь вы бесстрашный берсерк. Когда вы обращаетесь к своему дару, это насыщает вас кровавой яростью, которую не по силам остановить ни одному из смертных. Кроме того, вы стареете каждый раз, как делаете это.

Вы полностью невосприимчивы к эффектам Страх. Перед сражением вы можете потратить кубик Драмы, чтобы прийти в неистовство. Сделав это, вы впадаете в приступ безумной ярости, который длится о тех пор, покуда на поле боя есть сражающиеся враги. На ваших губах выступает пена, и вы не чувствуете боли. Во время неистовства вы не получаете штрафов от увечий (когда получаете количество Драматических ранений, равное вашей Стойкости), однако все еще можете быть Выведены из строя. Ваш Разум уменьшается до 0. Вы получаете +5 ко всем броскам Мощи (в том числе и проверкам на ранение) и броскам урона. Кроме того ваш Рейтинг Страх (даже если его не было изначально) увеличивается на треть значения вашего Характера с округлением вверх. Во время Массовых сражений берсерк всегда считается находящимся в положении На Передовой (*Heavily Engaged*). В состоянии неистовства берсерку бывает трудно отличать друзей от врагов. Это требует броска Разума против TN 5 (помните о правилах для Характеристик равных 0), чтобы опознать друга в бою. Находясь в неистовстве вы стареете на неделю за каждый раунд боя, пока битва не прекратится.

После прекращения битвы ваш Разум возвращается к норме, вы теряете бонусы к броскам Мощи и повреждений, и ваш Рейтинг Страх также возвращается к обычному уровню. Эффекты увечий также начинают воздействовать на вас, если вы получили достаточно повреждений для этого.

Телохранитель

(7 очков, 6 для вендельцев)

Вы наняли умелого бойца служить вашим телохранителем. Он будет хранить верность вам, пока вы не разочаруете его настолько, что он

уволится и отправится на поиски более подходящего нанимателя. Телохранитель является приспешником, и создается по соответствующим правилам. Вдобавок к обычным 75 ОГ приспешника, телохранитель получает школу фехтования по вашему выбору.

Купленное оружие (различна, только вендельцам)

У вендельцев нет специфического оружия, присущего только им. Вместо этого они покупают, выменивают или крадут у других народов. Авалонские клинки сидов, монтенские мечи-загадки, знаменитая кастильская сталь, оплетенные лезвия Водачче и даже рунное оружие Вестенманнавньяра – все это есть у вендельцев. Недоступны только предметы из драхенайзена, а также вендельцам не удалось добыть ничего особо ценного в Уссуре. Венделец может приобрести любое особое оружие, потратив на два ОГ больше обычной его цены. К примеру, герой, приобретающий сольданский клинок, должен заплатить за него 8 ОГ.

Драго (6 очков, 5 для вендельцев)

К началу игры на вас работает вендельский драго (наемный проводник и секретарь). Помимо своих основных обязанностей, он обучен доставлять сообщения по вашему приказу. Драго является приспешником, и создается по соответствующим правилам. Он получает все Навыки Умения Проводник 3 ранга вдобавок к обычным 75 ОГ приспешника.

Ярл (8 очков, только вестенцам)

Данное Преимущество стоит 4 очка, если ранее вы уже приобрели Волшебство.

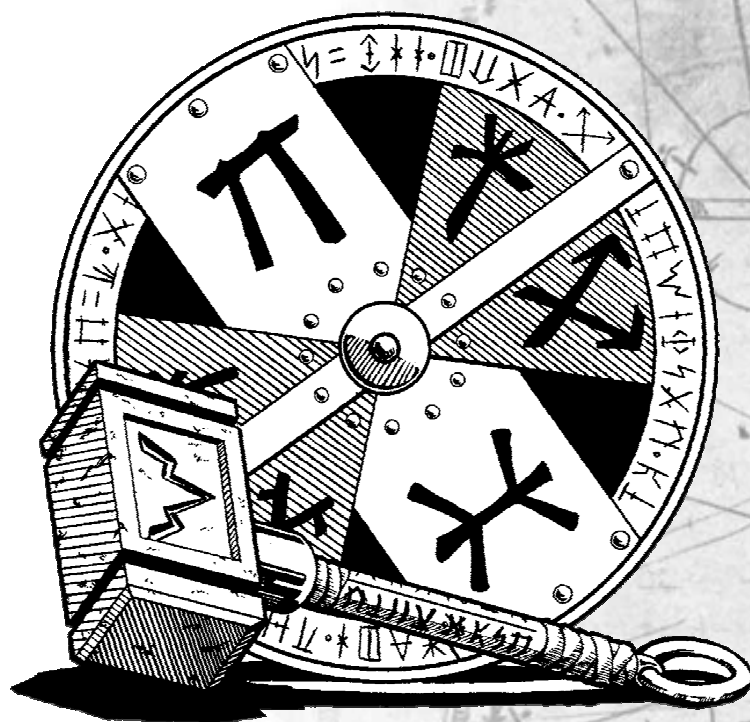
Вы один из ярлов, член воинской касты в Вестенманнавньяре. Вы безземельны и не титулованы, так что должны вести жизнь на службе у других ярлов. По сути, вы являетесь одним из младших офицеров в войске другого ярла, но платят вам больше, чем другим. Вы начинаете игру с 500 гильдерами и имеете ежемесячный доход в 100 гильдеров. Кроме того вы имеете воинское звание эквивалентное лейтенантскому, но не получаете за это дополнительного дохода. Вы не можете взять Преимущество Трал.

Коммерческий патронаж (различна, на 1 меньше для вендельцев, минимум 1)

Вы покровительствуете торговцу, и имеете право на долю от его прибыли. Конечно, чтобы сделать деньги, нужны деньги, так что прибыль напрямую зависит от частоты и объема ваших инвестиций. Чем чаще вы инвестируете, тем чаще вы получаете дивиденды. Общая стоимость данного Преимущества складывается из общего количества очков, потраченных на объем прибыли и частоту вкладов.

Очки	Инвестиция	Прибыль
1	10 гильдеров	5 гильдеров
2	20 гильдеров	8 гильдеров
3	40 гильдеров	10 гильдеров

Очки	Частота
0	Раз в месяц
1	Дважды в месяц
2	Раз в неделю



Старое имя

(2 очка, только вестенцам)

У вас древнее, прославленное среди вестенманнавньярцев имя. Если вы берете Преимущество Негодьяй, ваша Репутация уменьшается до -16. В противном случае вы получаете 6 очков Репутации.

Рунное оружие

(различна, только вестенцам)

Вы обладаете оружием или другим предметом, на котором начертана одна из рун. Это может быть любая из двадцати четырех рун, описанных в «Справочнике игрока». Вы должны дать оружию имя. Стоимость оружия зависит от типа начертанной на нем руны. Погодные руны стоят 1 ОГ плюс 1 ОГ за каждый подъем, максимум – три подъема. Руны, добавляющие кубики к броскам, стоят 4 ОГ. Предметы, зачарованные постоянными рунами, стоят вдвое дороже обычных предметов с теми же рунами.

Симпатический целитель

(20 очков, только вестенцам)

Некоторые вестенманнавньярцы обладают способностью исцелять других, забирая себе их раны и болезни. Потратив одно действие и кубик Драмы, вы можете прикоснуться к кому-то и попытаться забрать себе его недуг. Совершите бросок Стойкости против TN 10. В случае успеха вы забираете все Поверхностные раны человека, плюс по одной Драматической ране за каждый заявленный подъем. Вы должны сразу совершить бросок Мощи, чтобы узнать, получили ли вы Драматическое ранение от принятых Поверхностных ран.

Также симпатические целители способны забирать болезни и яды из чужого тела. Для этого не требуется делать броска, достаточно простого прикосновения и траты кубка Драмы, чтобы из тела пациента в тело целителя перешла одна мера

яда или одно заболевание. Целитель немедленно начинает страдать от полученных эффектов.

В минуты безысходности целитель может попытаться передать раны, яд или болезнь другому человеку. Для этого требуется прикосновение и трата кубика Драмы. Если он пытается передать яд или болезнь, это требует броска Стойкости против TN 20. Если бросок успешен, он избавляется от одной болезни или меры яда, передав их своей цели. Если он пытается причинить куму-то вред таким образом, ему требуется совершить бросок стойкости против TN 15. В случае успеха он теряет одну Драматическую рану и наносит 2с2 урона, которая действует как огнестрельная атака с точки зрения нанесения повреждений.

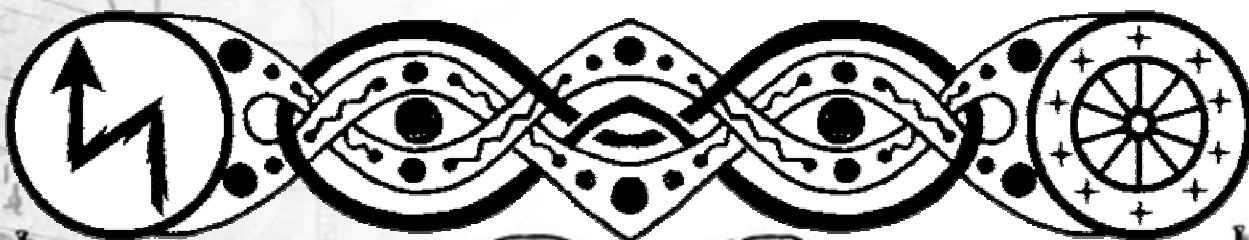
Трал (1 очко, только вестенцам)

Вы были тралом, членом рабской касты в Вестенманнавньяре. Ваш ярл лишился всех своих земель и денег по вине вендельцев, а вскоре после этого лишился и жизни. Вам больше некому было служить, и вы стали свободным человеком. Вы бесплатно получаете Умение Слуга и начинаете игру с 5 гильдерами, которые сумели скопить за всю жизнь. Вы не можете взять Преимущество Ярл.

Сидение Вендельской Лиги

(8 очков, 5 для вендельцев)

Ежегодно вендельская лига выставляет на аукцион одно из Сидений Лиги. Это дорогостоящее приобретение, но и прибыль владельцу оно обеспечивает серьезную. В этом году вам удалось заполучить одно. Ваша Репутация увеличивается на 10 и вы получаете 100 гильдеров еженедельного дохода. Репутация, полученная за обладание Сидением, теряется, когда через три года ваше Сидение вновь будет выставлено на аукцион, но если вы вновь выиграете торги в том году, то сохраните все привилегии. Обладание Сидением обеспечивает вам право голоса на заседаниях Лиги.



Вендельский или вестенский диалект (0 очков, только вендельцам или вестенцам)

Диалект – характеристика, благодаря которой по произношению можно определить, что человек происходит из определенного племени. Только герой, досконально знающий какой-то язык может распознавать его диалекты; Поверхностное знание или Пиджин-версия здесь не помогут. Также ни один не-венделец или не-вестенманнавньярец не может владеть одним из описанных здесь диалектов. Существует девять основных диалектов: ааренсфолк, бодилсфолк, энхедсфолк, хандельсфолк, йордсфолк, ларсфолк, стьернасфолк, тиллитсфолк и вендельский. Герои с одним из этих произношений платят слегка различные цены за обучение иностранным языкам. За детальной информацией обратитесь к нижеприведенной таблице.

Ааренсфолк: этот диалект отличается манера произносить «Ф» как «В».

Бодисфолк: основная черта данного диалекта – очень быстрая речь и манера «сглатывать» гласные.

Энхедсфолк: в этом диалекте гласные звучат короче, а «Г» не произносится, если стоит в конце слова. Многие говорящие на этом диалекте отправляются в Айзен (особенно во Фрайбург), в надеждах найти там союзников против Венделя.

Хандельсфолк: говорящие на этом диалекте словно бы рычат во время разговора. Они особо выделяют звуки «Х», «М», «Н», «Р», «С» и «В» при произношении.

Йордсфолк: на этот диалект сильно повлияла речь инисморцев, помогавшим вестенманнавньярцам во время нападений на вендельские суда. Многие члены племени Йордсфолк знают одну-две фразы на авалонском.

Ларсфолк: члены племени Ларсфолк произносят слова как бы в нос, чуть повышая тембр голоса и удлиняя гласные.

Стьернасфолк: для людей племени Стьернасфолк характерно произносить «Т» как «Д». К примеру, вместо слова «тоска», они произносят нечто близкое к «доска».

Тиллитсфолк: люди племени Туллитсфолк предпочитают древнее произношение. Они не смягчают гласные и выделяют звуки «Г», «К», «П» и «Т».

Вендельский: вендельцы смягчили вестенманнавньярский язык, сделав его ближе к айзенскому, как он звучал в прошлом. Это именно то вендельское произношение, что описано в «Справочнике игрока».

Вендельский и вестенманнавньярские диалекты

	Ааренс	Бодис	Энхедс	Хандельс	Йордс	Ларс	Стьернас	Тиллитс	Вендель
Авалонский	2	1	1	1	0	1	2	1	1
Кастильский	3	2	3	2	3	2	3	3	2
Кресентский	3	3	3	4	3	4	3	3	3
Выс. айзенский	2	2	1	2	2	2	2	2	2
Айзенский	1	1	0	1	1	1	1	2	1
Монтенский	2	1	3	2	2	1	2	2	2
Тейянский	3	2	4	3	3	2	3	2	2
Теодоранский	2	4	2	3	3	3	3	2	3
Уссурский	1	3	1	2	1	3	1	2	2
Вендельский	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Водачче	2	2	3	1	3	2	1	2	2

Вестенманнавньярский наемник (7 очков, 6 для вестенманнавньярцев)

Вы наняли умелого вестенманнавньярского воина для своей охраны. Он будет верен вам, пока вы с ним серьезно не разойдетесь во мнениях. Вы купили его верность и он принес вам клятву, так что никто не сможет перекупить его ни за какие деньги. Наемник является приспешником, и создается по соответствующим правилам. Вдобавок к обычным 75 ОГ приспешника, наемник получает вестенманнавньярскую школу боя (Хальфданссон, Лигстра или Сигурдсдоттир).

Новое снаряжение

Гарпун

Китобойное ремесло на Тейе весьма примитивно из-за опасностей, которые с ним связаны. Как правило, китобои стараются уничтожить всех левиафанов в округе с помощью отравленных гарпунов и пушечных залпов, не заботясь о судьбе останков. После этого используются метательные гарпуны для ловли менее опасных существ. Обычно гарпун это оружие 3с2, но против огромных существ (вроде китов или левиафанов), в плоть которых острие погружается гораздо глубже, он считается оружием 3с3. Как и у другого метательного оружия, дальность гарпуна составляет $5 + (2 \times \text{Мощь})$.

Щит

Щит похож на баклер, но гораздо больше и тяжелее. За щитом владелец просто прячется, в то время как баклер требуется перемещать, подставляя под удары. Сложность попадания по человеку со щитом из неогнестрельного дистанционного оружия (луков и арбалетов) увеличивается на 10. Если персонаж бьет кого-то щитом, то наносит 1с1 повреждений.

Клинок-трость

Это легкий фехтовальный клинок, скрытый внутри трости. Эфес имеет форму набалдашника, а сама трость служит ножнами. Обычно конструкция имеет защелку, чтобы клинок случайно не обнажился. Чтобы понять, что это не просто трость, требуется совершить бросок Разума против TN 30. Данный клинок является обыч-



ным фехтовальным оружием, за единственным исключением: из-за отсутствия гарды владелец получает увеличение сложности активной защиты с помощью Навыка Парирования (Фехтование).

Метательный топорик

Это небольшой одноручный топорик, сбалансированный для метания. При использовании в качестве оружия ближнего боя наносит 2с2 урона. При метании имеет дистанцию поражения, равную 5+удвоенная Мощь метателя в ярдах, без модификаторов на ближней дистанции и со штрафом -5 на дальней.

Боевой фонарь

Фонарь с заслонкой и небольшим окошком, обычно используемый бойцами стиля Ларсен. Когда заслонка опущена, свет почти не пробивается наружу, если ее поднять, то можно направить узкий луч света в нужном владельцу направлении. Ручка крепится к задней стенке фонаря, а заслонку можно поднимать и опускать движением большого пальца.

Новые правила

Создание героя

Правила, приведенные в «Справочнике игрока» для создания героев вестенманнавьярцев и вендельцев, не отражают различий, возникших между двумя этими народами, несмотря на общие корни. Если желаете, можете использовать в качестве альтернативы следующее правило: вместо получения бонуса +1 к Разуму, вестенманнавьярцы получают +1 к Стойкости, а вендельцы получают этот бонус к одной любой базовой характеристике на выбор игрока. Кроме того вестенманнавьярцы могут приобретать Преимущество Большой за 3 ОГ вместо 5 ОГ. Вендельцы не получают этой скидки. Вместо этого они могут приобрести Преимущество Лингвист за 1 ОГ вместо 2 ОГ. Данное правило необязательно.

Купленная Репутация

Вендельцы могут временно увеличивать свою Репутацию, раздавая деньги окружающим. Раздав 250 гильдеров, персонаж получает 1 кубик Репутации, который можно использовать только в этой местности и только до конца недели. Раздача большего количества денег увеличивает длительность эффекта, вплоть до одного месяца (4 недели по тейянскому календарю). Каждая неделя стоит 250 гильдеров. Купленная репутация работает лишь в течение двух первых месяцев после прибытия вендельца в какую-то местность, и не может воздействовать больше, чем на четыре из этих восьми недель. Только вендельцы могут использовать данную способность.

Скальды и репутация

Если в отряде есть скальд, то объем изменений Репутации увеличивается на 1 единицу, плюс еще одну за каждый подъем, сделанный скальдом на броски Разум+Оратор или Разум+Пение против TN равной умноженному на 5 изначальному количеству получаемой или потерянной Репутации. Авалонские барды могут воздействовать на Репутацию таким же образом.

Статус торговца

Вендельские Гильдии используют три ступени статуса: ученик, подмастерье и мастер. Герои, принадлежащие к Гильдии, считаются подмастерьями (ученики должны постоянно находиться при мастере и не имеют времени на приключения). Помимо выгод, описанных в «Справочнике игрока», члены Гильдий обладают знанием секретных шифров и паролей, действующих внутри их организаций, и могут использовать их для тайного общения с братьями, если пожелают того.

Герой достигает статуса мастера, когда достигает в соответствующем навыке 5 ранга (естественно, при этом он должен иметь Преимущество Членство: Торговая Гильдия). Его Репутация увеличивается на 10, а так же он получает возможность брать учеников. Другие члены его гильдии будут смотреть на него с уважением, и к нему могут обращаться для разрешения внутrigильдейских политических конфликтов, если это требуется. Прочие выгоды, такие как увеличение богатства, остаются на откуп Мастера.

Расширение правил Погоды

В «Книге Мастера» сказано, что погода может не только непосредственно разрушать, однако конкретные эффекты остаются на совести Мастера. А ведь есть множество вещей, зависящих от погоды, и не являющихся прямым нанесением вреда.

Штрафы для дистанционных атак

Многие погодные эффекты могут влиять на дистанционные атаки. Ветер будет накладывать штраф +5 к TN попадания с дистанции, за каждую строку, начиная снизу таблицы Погоды. Эти штрафы можно обойти с помощью Навыка Трюковая стрельба.

Ненадежная опора

Лед или скользкая поверхность может затруднить ходьбу. Персонажи,двигающиеся по карте в раунд на расстояние большее, чем их Характер в дюймах, должны совершить броски Мастерство + Равновесие против TN 10 для мокрых поверхностей и против TN 20 для льда. Завал броска означает, что персонаж падает и находится в положении Сбит с ног. Использование правил по урону от падения остается на усмотрение мастера.

Затрудненное движение

Снег и грязь замедляют ваш шаг. Попытки использования Навык Спринт теряют кубики в зависимости от глубины снега или грязи. Если глубина по щиколотку – штраф -1с1; середина голени -2с2; по колено -3с3; до середины бедра -4с4. Если вы погрузились до талии и глубже, штраф составляет -5с5.

Плохая видимость

Туман, пылевые бури или осадки ограничивают видимость. Максимальная дистанция видимости может быть сведена к нескольким футам, ограничивая эффективность дистанционных атак и создавая опасность потерять товарищей.

Проблемы с порохом и тетивами

Влажность губит порох и заставляет тетивы растягиваться, так что становится труднее выпустить стрелу. При попытке выстрелить из огнестрельного оружия в дождь, бросьте кубик. Если выпадает четное число, выстрел проходит

нормально. Если нечетное – ваш порох промок. Пистолет требуется перезарядить прежде, чем попытаться выстрелить снова. При стрельбе в дождь из лука или арбалета TN увеличивается на 10. Навык Трюковая стрельба не может повлиять на этот штраф.

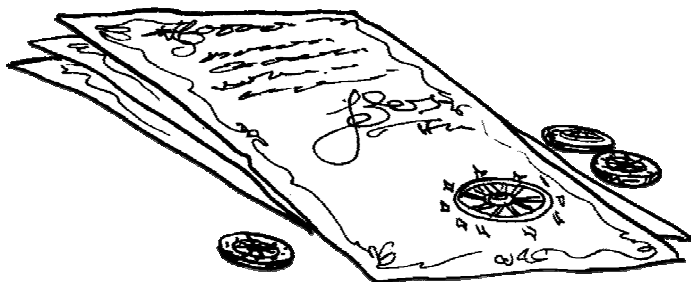
Прикосновение к промерзшему металлу

Если ухватиться голой рукой за очень холодный металл, можно примерзнуть, особенно если кожа влажная. Если подобное случилось, Мастер может потратить кубик Драмы, чтобы заставить плоть прилипнуть к металлу. Если такое случилось, то безболезненно разделить их можно с помощью повышения температуры (горячая вода хорошо срабатывает). Однако, если попытаться разделить плоть и металл силой, кому-то будет больно. Такие действия наносят 2с2 урона (если примерз совсем небольшой участок кожи, то Мастер может уменьшить повреждения по своему усмотрению).

Инвестирование

Вендельцы знают, как заставить деньги делать деньги. Они регулярно вкладывают средства в предприятия и экспедиции, ради получения прибыли. Они приобретают собственность и улучшают ее для увеличения стоимости. Также вендельцы знают, что значительный риск сопряжен со значительным выигрышем в случае удачи.

В начале каждой новой истории персонаж может инвестировать любую сумму, которая находится в его владении, в предприятие. Если вы делаете это, следует указать инвестируемую сумму, а также степень возможных рисков (низкий, средний, высокий). Вы можете посоветоваться с Мастером и уточнить характер предприятия – лавка, торговое





судно, земельный участок и т.д. Бросьте один взрывающийся кубик и добавьте свои ранги Разума + Бухгалтерии к результату броска. Вендельские герои также добавляют к итоговому результату еще 1. После этого обратитесь к инвестиционной таблице, чтобы узнать, что вложенные средства принесут вам в конце истории.

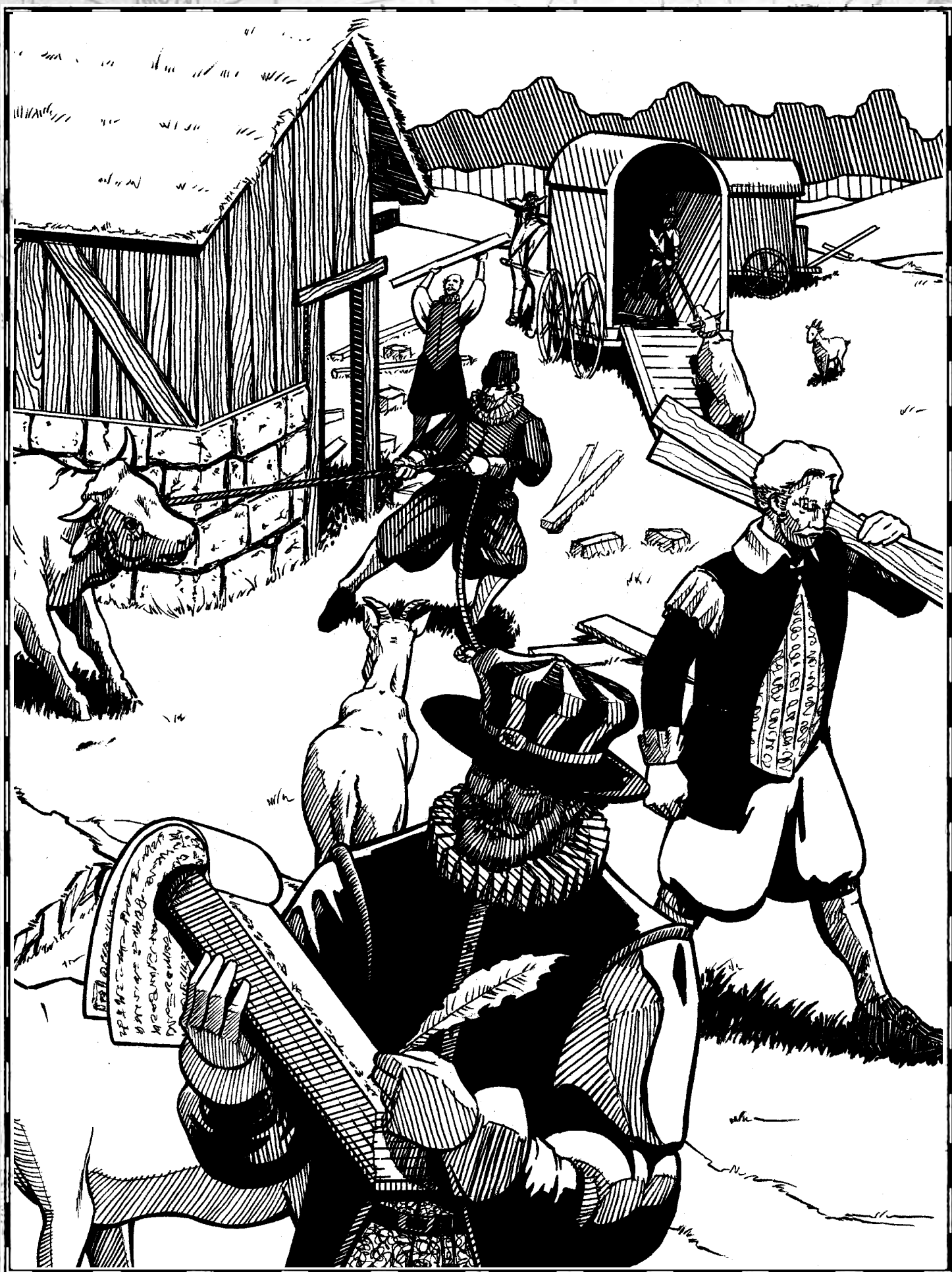
В конце истории вы можете обналичить все или часть вложенных денег или оставить их в деле. Если вы решаете оставить деньги в деле, вы начинаете следующую историю с вложением на тех же условиях, что сделали в прошлый раз и не обналичили. Теперь вы можете вкладывать деньги еще в какое-то дело. Если вы обналичите деньги сейчас, то получите сумму, равную текущей ценности инвестиции. Ваши инвестиции в итоге сводятся к общей сумме, которую вы вложите в них и не обналичите, и переходят в следующую историю так же, как было описано выше. Каждая отдельная инвестиция требует отдельного броска.

Пример: вы инвестируете 100 гильдеров в предприятие с высокими рисками. В конце истории вы выбрасываете 5, что означает 25-процентное уменьшение вашего вклада, так что его ценность становится равна 75 гильдерам. Вы решаете изъять 25 гильдеров из этой инвестиции. Следующую

историю вы начинаете с 25 гильдерами наличными и 50 гильдерами, вложенными в предприятие с высокими рисками. Вы решаете вложить имеющиеся у вас 25 гильдеров в другое предприятие с высокими рисками, и теперь у вас 75 гильдеров, инвестированных в два разных предприятия. В конце текущей истории вы совершите отдельный бросок для каждой из ваших инвестиций.

Таблица инвестирования

Бросок	Мал. Риск.	Сред. риск	Выс. риск
1-2	-10%	-50%	-100%
3-4	-5%	-25%	-50%
5-6	Ровно	-10%	-25%
7-8	Ровно	Ровно	-10%
9-10	Ровно	Ровно	Ровно
11-12	+5%	+5%	Ровно
13-14	+5%	+5%	+5%
15-16	+5%	+10%	+10%
17-18	+10%	+10%	+15%
19-20	+10%	+15%	+20%
21+	+10%	+15%	+25%



The background is a detailed, faded map of a coastal region, likely the Black Sea, showing various islands and peninsulas. Two prominent compass roses are visible: one in the upper right and another in the lower left. A large, white rectangular box with a thin black border is centered on the page, containing the title.

Раскол



Игрок

Два мира, один народ

Почему это одна книга? В конце концов, глядя на то, во что превратились вендельцы и какими остаются вестенманнавньярцы, всякий подтвердит, что это практически две разных нации. Что общего может быть у вендельских и вестенских героев?

Все они существуют за счет остроты своего ума.

Конечно, стереотипный вестенский воин это вопящая, полуголая машина убийства, вооруженная топором и совершенно бесстрашная. Однако это скорее способ нагнать страху на врагов, чем жизнеспособный стиль существования. Всякий, кто живет в холоде бесплодных земель, должен уметь быстро соображать. Вестенцы знают, что там, в ледящей тьме, обитает нечто, запугать которое ни у кого не хватит ни воплей, ни топоров. Вестенцы, забывшие об этом, быстро гибнут. По-настоящему глупых вестенманнавньярцев не существует – по крайней мере, ни один из них не живет достаточно долго, чтобы его успели заметить.

Естественно, вендельцы убрали кровопролитие (в большинстве случаев) из поединков разумов. Они используют в качестве оружия порох и золото, и владеют ими не хуже, чем их вестенские собратья обращаются с более традиционным оружием. Да, вендельцы не преуспевшие в этом деле не становятся добычей медведей или чудовищ, обитающих во льдах, однако в остальном они точно также оказываются вышвырнуты на обочину жизни. Толковые вендельцы становятся богаты и могущественны, в то время как их менее сообразительные соотечественники оказываются у них в услужении.

Усердный труд также равно ценится в их общей культуре. Это не обязательно должна быть физическая работа, но вестенманнавньярцы не признают бездельников в своих рядах, и то же можно сказать о вендельцах. Большинство героев посвящает себя тому, что они делают, но венделец или вестенец в буквальном смысле будут считать, что если уж за что-то берешься, то твоя задача проконтролировать весь процесс и удостовериться, что все сделано правильно. Стать лучшим поставщиком оружия в Торговом Море, самым отважным воином на острове, или самым универсальным мастером на все руки в команде Общества Исследователей – во всех случаях он посвятит делу всего себя.

Увы, такое посвящение может принимать не самые приятные формы. Надеемся, ваши герои найдут себе цель отличную от слепой ненависти к людям, хоть как-то отличающимся от них.

Вестенманнавньяр:

Смелость, Смекалка и Сталь

Быть вестенманнавньярцем – что это на самом деле значит? Вопреки расхожему мнению, не обязательно быть семифутовым полуголым громилой с топором, размером с бочарную крышку. Не главная тут и способность обращаться в яростный шторм, хотя и такое случается. Также это не значит быть пьяным половину всей жизни, не значит быть постоянно полным ненависти и зависти, и уж точно не значит быть глупцом. Существуют вестенцы, вполне подходящие под эти описания, но они – не герои. Некоторые из них могли бы попытаться, но не слишком надолго.

Как и герои из других народов, вестенские герои могут быть очень разными, как внешне, так и в выборе методов. Существуют скрытные вестенцы-воры, рыцарствующие вестенцы-идеалисты, задумчивые вестенцы-волшебники, хитроумные вестенцы-шпионы. Даже те из вестенских воинов, кто сохраняет приверженность общеизвестному архетипу бесстрашного могучего бойца, на деле демонстрируют скорее находчивость, чем безоглядный напор. Так называемые «варвары» способны спланировать смертоносную засаду и прибегнуть к весьма хитроумным уловкам, с помощью которых вволю наиграются с теми, кто наивно полагает вестенманнавньярцев прямолинейными берсерками.

Если что и объединяет вестенманнавьярцев по-настоящему, так это их духовность. Если ты не веришь в богов, или хотя бы не признаешь их могущество, ты не настоящий вестенец — ты переодетый венделец. Вестенцы ценят свою известность, считая ее прямой связью с предками. Для героя-вестенца слава напрямую превращается в бессмертие. Совершать великие подвиги, защищать невинных и нарушение злодейских планов, конечно, само по себе героизм. Но когда скальды рассказывают эти истории детям тех, кого ты защитил, ты получаешь место рядом с предками, имена которых так упорно оборонял. Для героя вестенца религия это не то, чему нужно специально сохранять верность. Для него вера сродни близкому другу, который всегда рядом. Вестенские герои будут сражаться и умрут ради этого друга, как и ради любого другого, и то, во что они верят, в ответ дарит им силу, отвагу и даже власть над силами природы. Существование духов вообще не обсуждается. Они — истина, бесспорные проявления народного наследия.

Впрочем, даже самую пылкую (и бесспорно — могущественную) веру не лишне поддержать клинком. Пусть и не каждый вестенец обладает боевыми навыками разъяренного медведя, но практически все они имеют представление, как воткнуть в человека меч. Оставшиеся либо достаточно ценны, чтобы их всегда было кому защитить, либо обладают весьма могучими волшебными силами, так что мало кто решится напасть на них с оружием. Жизнь в Вестенманнавьяре меняется стремительно, и некому подсказать, когда ждать следующего налета рейдеров из соседней деревни или визита чудовища, скрывавшегося где-то еще с Худших Дней. Вестенские воины известны своим легендарным бесстрашием. Хотя никто не ожидает, что герой бросится с мечом на строй мушкетеров, или безоружным сцепится с огромным руинным чудищем, вестенец никогда не бросит товарищей и не даст злодею скрыться с опасным артефактом.

То же относится и к взаимоотношению вестенцев с их более прогрессивными сородичами. Хотя герои-вестенцы не всегда единодушны с большинством своих братьев в вендельском вопросе, ни один из них не станет стоять и смотреть, как лигийский злодей убивает незащитных крестьян и уничтожает жизненно важные для духов имена. С тех пор, как вендельские богатеи начали нападать исподтишка, вестенские герои стараются предотвратить медленное умирание своего мира, и ведут

свою борьбу благоразумно. Лос Вагос оценили бы их тактику. Бей из темноты. Никогда не давай своим врагам узнать, с кем именно они имеют дело. При любой возможности обратиться к их худшим кошмарам и стань рукой разрушения. Когда придут их солдаты, сделай так, чтобы тебя там уже не было, быстро выполнив свою миссию. Это не трусость, это эффективность.

С другой стороны, герой вестенец не обязан посвящать жизнь борьбе со злыми вендельцами. Тейя — просторный мир, и в нем предостаточно неправильных вещей, которые может исправить энергичный вестенский герой, ищущий приключений. Легенды возникают в самых разных обликах и формах, и обессмертить свое имя можно по-разному. В конце концов, любой вестенец, ставший знаменитым героем, служит своему народу и всей Тейе, увеличивая этим могущество предков и становясь примером для других. Вне зависимости от конкретных занятий, герои вестенцы крайне серьезно относятся к своей роли.

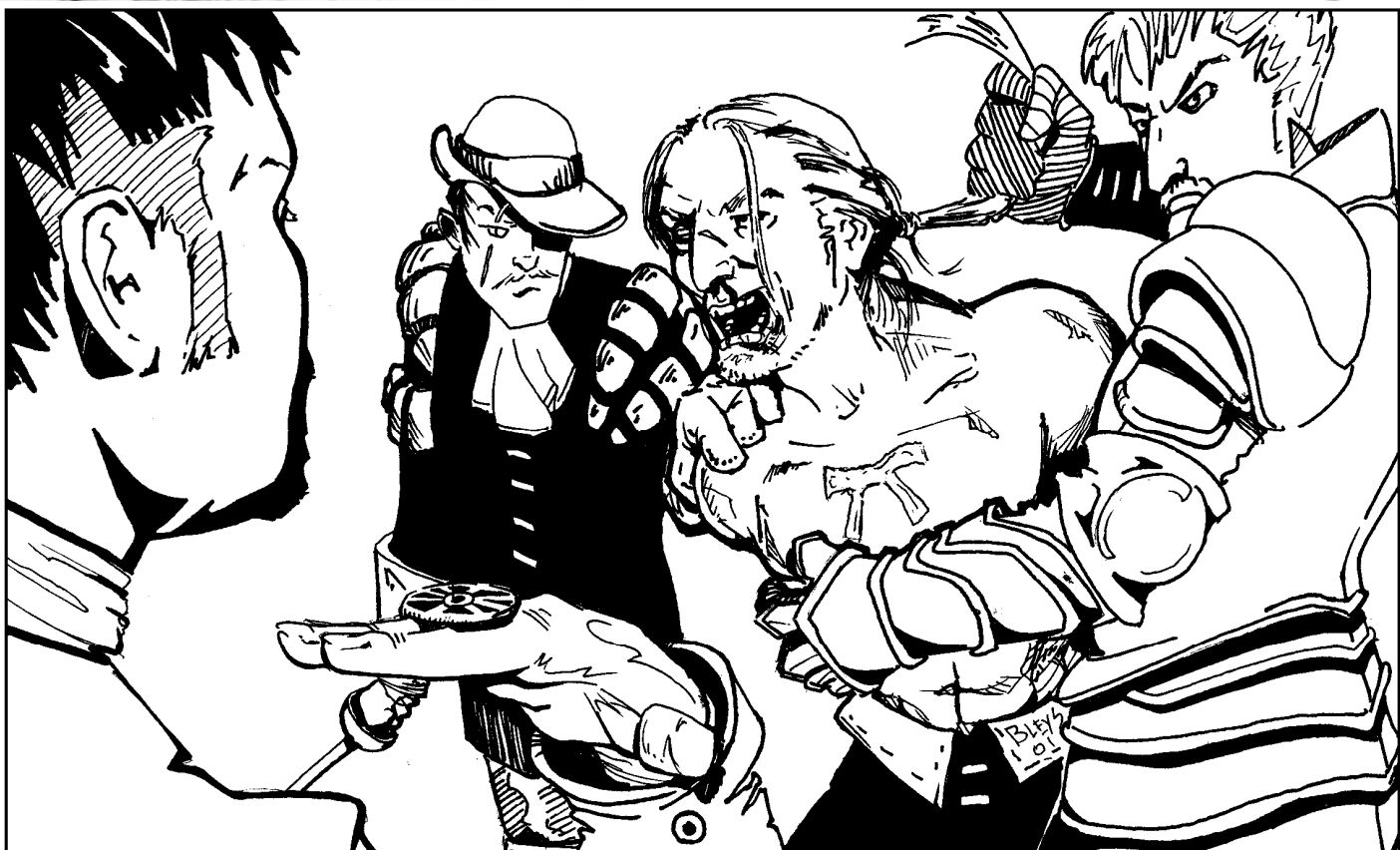
Вендель:

Ум, Упорство и Устремления

Ты свободен.

Авалонский Парламент — институт наиболее близкий к концепции народного голоса в правительстве, но ни для кого не секрет, что все они надежно прижаты к ногтю королевы Элейн. Что касается прочих, то Монтень накрепко стиснута безжалостной хваткой своего императора, Кастилия является сердцем темной и беспощадной инквизиции, Водачче и Айзен разделены меж пререкающихся владык, тщетно грезящих об империи, а Уссура лежит под абсолютной властью нечеловеческой сущности и в самом буквальном смысле грозного деспота. Но, несмотря на могучих королей и волшебников, способных управлять штормами и людскими душами, народ, ныне известный как вендельцы, боролся за право самостоятельно решать свою судьбу, и преуспел в этом. Правда, сами вендельцы рассматривают свой строй правления скорее как меритократию, нежели как полноценную демократию, ведь настоящая власть находится в руках Лиги. Однако Вендель — первое государство со времен падения Старой Империи, где любой гражданин может законным образом добиться любых высот известности, богатства и власти.

Не удивительно ли, что вендельцы так в этом уверены?



Как и их более традиционно мыслящие собратья, вендельские герои могут оказаться практически где угодно, занимаясь почти чем угодно. Конечно же, сообразительные герои-торговцы путешествуют по Торговому морю, помогая менее удачливым и купаясь в гильдерах. Но также существуют вендельские ученые, чье место на передовой линии знания (особенно учитывая Вердуго, хозяйничающего в Кастилии), вендельские авантюристы, скачущие по люстрам во всех уголках Тейи, вендельские мореходы, сражающиеся за свободу вместе с Береговым Братством, вендельские волшебники, спасающие попавшие в беду корабли, вендельские исследователи, роющиеся в сирнетских руинах... Если кто-то испытывает пределы человеческих возможностей или знаний, то почти наверняка во главе этого процесса стоит венделец, или, как минимум, дает советы.

Вендельские герои как никто верят в человеческие возможности. Пока остальные, в особенности «дворяне», цепляются за прошлое или пытаются его возродить, вендельцы двигаются вперед, к дивному завтра. Хотя вендельцы и верят более всего в тяжелый труд и зарабатывание капитала, многие герои из этого народа более дерзки и импульсивны, чем самый безрассудный мушкетер.

Они уравнивают это острым пониманием того, на какой риск идут, могучей решимостью поступать правильно и четким пониманием, зачем они сражаются с трехметровым чудищем на каком-то всеми забытом острове. Их действиями не правят верность самовлюбленным королям, закоснелые религиозные взгляды или даже деньги (хотя гильдеры – всегда хорошее дополнение). Герои вендельцы видят, что чудесное будущее совсем рядом, и сражаются за то, чтобы подарить этот лучший мир Тейе уже сегодня.

Также, возможно, вендельцы самые космополитичные герои в нашей игре. Хотя вестенские герои тоже часто путешествуют в дальние страны, для героя-вендельца это практически необходимо. Гордость своей свободой и возможностями означает, что они не чувствуют себя привязанными к родной земле, Вендельская Лига не совершенна, в конце концов – причем весьма. Новые знания можно найти где угодно, и вендельцы намерены сделать это. Вендельский фехтовальщик с удовольствием смешает стили Альдана и Валру, вендельский изобретатель запросто воспользуется кастильскими научными теориями, чтобы завершить разработку устройства, начатую авалонским коллегой, а вендель-

ский исследователь будет, скорее всего, обладать широкими познаниями, от реликвий айзенских варваров до сирнетских руин Водачче. Хотя Семь Принцев и способны заставить вендельцев ощущать себя в Водачче неуютно, герои вендельцы все равно могут быть встречены где угодно практически за каким угодно занятием.

Разберемся на ходу

Итак, вы только что создали своего великолепного героя: воинствующего вендельского ученого, способного сэкономить целый день, используя всего лишь пару шнурков, фонарь и шкив. К несчастью, другой игрок создал крайне ортодоксального вендельского скьярена, который ему весьма нравится. И что теперь?

Несмотря на множество разногласий и проблем между государствами сегодняшней Тейи, враждебность между Венделем и Вестенманнавньярм может с уверенностью претендовать на звание самой сильной и неистребимой. Если уж и есть у кого повод к взаимной ненависти, так это у этих двух «государств», и многие вендельцы и вестенцы с удовольствием этим поводом пользуются.

Многие, но не все.

Герои, как правило, не должны быть склонны ненавидеть других людей из-за их религиозных или политических убеждений. Они могут, конечно, не одобрять, или иметь собственные убеждения – да и что это за герой без убеждений. Но вестенцы и вендельцы вовсе не обязаны ненавидеть друг друга. На самом деле, вместе отправившись в дальние страны, эти двое запросто могут найти в друг друге куда больше общего, чем могли бы предположить.

По мере продолжения приключений они даже могут заметить, что их пути не так уж сильно различаются, как думалось сначала. Если оба они разделяют, к примеру, отвращение к развращенности императора Леона или фанатизму инквизиции, то могут отыскать и другие точки соприкосновения. Они даже могут заметить, что в их действиях странно много общего. А от этого не далеко и до понимания, что их народ еще может вновь объединиться. Все, что им нужно для этого – заставить других увидеть то, что увидели они: хотя Вендель и Вестенманнавньяр стали двумя разными государствами, они все еще остаются единым народом.

Можно ли представить более героическую цель?



Мастер

Игрокам не следует читать дальше. Данная часть книги содержит материалы, предназначенные только для глаз Мастера. Игроки, продолжающие чтение, рискуют испортить себе удовольствие от сюрпризов, ожидающих их в игре.

Обретение Лаэрдума

История о том, как народ древнего Вестенманнавньяра поверг Великого Змея и обрел волшебство Лаэрдума не совсем точна. Как это часто случается, правда давно затерялась на дне реки времени. Вот что было на самом деле.

Великий Змей был проявлением Контрагентов, расы существ, призванных некогда сенаторами Старой Республики. Они были весьма довольны вновь образовавшимся проходом, и рассыпались по миру в поисках цивилизаций, которые можно было бы заразить. Вскоре их внимание сосредоточилось на Норвикских островах, лежащих совсем рядом с теми, кто однажды изгнал их из мира – сидами.

Великий Змей действительно сеял смерть и разрушения, но таким образом он давал всем узнать свои требования. Люди должны были принять его силы и направить против его врагов. В случае отказа море должно было поглотить острова. Через какое-то время чудовище отступило в горы, чтобы ожидать решения людей.

Каждое племя направило несколько дюжин своих лучших воинов для сражения с этой угрозой. Все они собрались на границе владений Великого Змея, после чего пошли в наступление. У них не было ни шанса. Змей с легкостью убивал их, разрывал на части, продолжая реветь свои тре-

бования. В конце концов осталось всего двадцать пять человек. Понимая, что силой врага не одолеть, они задумали перехитрить его. Они сказали, что примут его силу, но тогда он оставит в покое их народ.

Великому Змею это показалось забавным, и он согласился. Эти двадцать пять во мгновение ока стали воплощениями сил творения. Завладев частью сил Великого Змея, они немедленно обратились против него, используя новообретенные способности против создания, угрожавшего их народу. Это причинило Змею невероятную боль. Взбешенный и страдающий от многих ран, Великий Змей был вынужден бежать в мир из которого пришел, однако его агония скрывала тайное ликование. Он знал, что людям не суждено удержать полученных сил, которые рано или поздно уничтожат их.

Проклятие проявлялось медленно. Вернувшись домой, эти двадцать пять были встречены как герои. Их невероятные силы использовались на общее благо, и все думали, что зло повержено окончательно. Потом Криг сошел с ума. Сила его руны переполнила его, и вскоре он вызвал почти столько же смертей и разрушений, как и Великий Змей ранее. Кьолиг, Нод и Лиденскап присоединились к нему, и лишь объединенная мощь Стирке, Синне и Виллскапа сумела повергнуть их.

Действия Крига открыли кое-что новое. Когда его верные последователи выкрикивали в бою его имя, им доставалась часть его силы. Весть быстро разнеслась, и вскоре скьярены уже зывали к власти всех Живых Рун. Сами их имена обладали силой. Кроме того, делясь своим могуществом, Живые Руны могли лучше контролировать невообразимые силы, грозящие сокрушить их. Это отсрочило расплату за столь кошмарную власть.

Все еще израненный, Великий Змей с интересом наблюдал за развитием событий. Другие виды волшебства требовали наследственной передачи. Лаэрдом, новое волшебство, было подвластно любому, кто верил. Пока это позволяло Рунам контролировать свои силы. Однако если бы когда-то вера в людях ослабла, на пле-

чи Живых Рун вновь свалился бы непосильный груз. Тогда могущество переполнило бы их, сводя с ума или заставляя других уничтожить их. Когда кто-то из Живых Рун погибает, его могущество возвращается к Великому Змею, восстанавливая часть его сил. Если достаточное количество Рун оступится, и из-за уменьшения веры в людях могущество поглотит их... Тогда Великий Змей вернется.

Живые Руны сегодня

Быть может двадцать пять смельчаков, известных как Живые Руны, и спасли свой народ от изначального плана Змея, однако они расплачиваются за это и по сей день. Невероятные силы практически невозможно сдерживать, что обращает их вечную жизнь в непрекращающийся кошмар. Многие века взяли немалую виру с их все еще человеческих сознаний, и многие из них очень близки к тому, чтобы сломаться. Те из них, кто был убит, до сих пор пожинают последствия своих действий в загробном мире, хотя их способности и не стали менее могущественными. Другие напряженно сдерживают свою мощь, осознавая, что древний враг по-прежнему ожидает дня, когда все силы вернутся к нему.





Раскол

Вот список всех Живых Рун и их ежедневных испытаний. Они выглядят так же, как и в те дни, когда еще не получили силы Великого Змея, и даже самые опытные из скальдов с огромным трудом смогут опознать их истинную сущность.

- Кьот находится на острове Орнскёльдсвик, ведя вечную жизнь затворника. Он проклят всегда видеть правду во всем и вся, так что проводит большую часть времени в абсолютной тьме.
- Бевергельс путешествует по Тейе в качестве духовной наставницы. Она чувствует эмоции всех окружающих людей, но для нее они еще сильнее. Ее часто можно застать истошно кричащей или истерично смеющейся, однако она изо всех сил старается держать себя под контролем и быть полезной другим.
- Варсель странствует по островам Вестена, стараясь избегать контактов с чужаками. Он провидит будущее всякого встречного, и все его предсказания ведут к гибели.
- Энсомхет все еще ходит среди своего народа, но никто этого не замечает. Его присутствие нельзя никак ощутить, и вынужденное одиночество часто становится для него слишком тяжелой ношей.
- Стирке был убит Кригом и страдает в Валгалле. Его мышцы напряжены в вечных мучениях, что происходит от вендельского неверия.
- Увитенхет часто навещает людей. Он желанным гостем входит в дома и рассказывает хозяевам истину о мироустройстве. После, как только он уходит, хозяева немедля забывают о его присутствии и обо всем, что он говорил.
- Станс отправился в дальние края и нашел покой на крохотном острове в море Зеркало. Теперь он заперт там, лишенный всех своих чувств.
- Сторсаэд искал изначальных Контрагентов, созданий, принесших человечеству первое волшебство. Он открыл множество ужасных секретов мира, но ему каждый раз не хватало совсем крохотной толики удачи уже в двух шагах от сокровенной цели.
- Киндихет мастер во всем на свете. Он освоил все известные умения и пытается передать свои знания другим. К несчастью, вне зависимости

от того, сколько времени он тратит на разъяснения, никто до сих пор так и не понял его уроков.

- Стерк чувствует эмоциональные барьеры, которые люди воздвигают вокруг себя. Каждая ссора и каждый спор причиняют ему боль, а раскол между Венделем и Вестеном буквально разрывает его на куски.
- Вельстанд одержим богатством. Он приобрел Сидение Вендельской Лиги под именем Петер Вель, и его жадность распространяется среди новых коллег подобно чуме.
- Фьелль выглядит не самым лучшим образом. Он раз за разом пытается убить себя, но не достигает успеха. Тело получает все новые и новые страшные раны, но душа отказывается покидать его.
- Хост стал ходячим олицетворением плодородия. Везде, где он проходит, растения начинают буйно расти, а звери и люди плодятся с удвоенной силой.
- Гренселос более не привязан к этому миру. Потеряв бдительность, он может случайно шагнуть в другой мир, оставив кровоточащую рану на ткани мироздания. Проблема еще и в том, что обратно он может принести с собой странные вещи или привести ужасных созданий.
- Криг был убит Виллскапом и страдает в Валгалле. Он без отдыха сражается с бесконечным числом врагов, готовя их к битве Рагнарок.
- Нод лишилась способности смеяться и радоваться. Она легко становится одержима самыми простыми вещами, а когда навязчивая идея приходит к завершению, вновь теряет покой.
- Синне пробуждает самое худшее в тех, с кем контактирует. Они во мгновение ока становятся одержимы слепой яростью, ведомые которой набрасываются на людей.
- Тунгсинн – полная противоположность Хоста. Растения вянут и гибнут при его появлении, а животные и люди становятся стерильны.
- Харье бежал в Айзен, скрывшись в Вечной Топи. Само его присутствие вызывает погиль и скорбь, он стал причиной самоубийства Императора и появлением Фершлингена (подробности изложены в книге «Айзен»).



- Рейсе вынужден вечно скитаться, не проводя двух ночей в одном и том же месте. Он бесчисленно раз обошел Тейю вдоль и поперек, и вскоре намерен отправиться морем на запад — возможно, чтобы открыть, что же лежит по ту сторону горизонта.
- Форнюфт-художник видит все: прошлое, настоящее и будущее. Проблема в том, что он видит все это разом. Он все еще общается со своей женой, Гунрюд, которая передает его слова в качестве пророчеств тем, кто является к ней. Он знает о ее планах, и знает, что будет делать, когда они начнут исполняться.
- Лиденскап пал от рук Синне и Сторсаэда, и страдает в Валгалле. Плоть его тела медленно иссыхает под действием вечного пламени.
- Кьолиг была убита Синне и страдает в Валгалле. Ее беспокойный черный дух был брошен на волю холодных ветров, и почти каждую ночь тень ее падает на залитые лунным светом облака.
- Виллскап был убит Лиденскапом и страдает в Валгалле. Он обречен в бессильной ярости наблюдать, как вендельцы уничтожают и забывают Старые Пути.
- Гате — утерянная руна. Никто не помнит, какова была его сила или даже как выглядел его лаэрд. Он сгинул без следа. Тем не менее, Мастер свободно может заставить его явиться перед героями, совершившими нечто невероятное. В награду он может передать им силу своей руны (детали, конечно же, определяет Мастер).

Мастер может использовать Руны как обрамление для приключений — давая героям через них какой-нибудь совет или исподволь блокируя их усилия в достижении какой-нибудь цели. Руны не должны появляться, если приключение так или иначе не связано с их натурой — Криг, например, вряд ли возникнет в приключении, построенном вокруг двора Императора Монтени — и всегда благоволят героям вестенманнавнъярцам более, чем всем прочим. Игроки не должны знать истинной природы встреченных Рун, по крайней мере изначально. Поймут ли они, кем на самом деле является их союзник (или противник) — зависит только от них.

Секреты неигровых персонажей

Данный раздел содержит секреты персон, описанных в главе «Герой», которые являются слишком деликатными, чтобы доверять их игрокам.

Верховный Король Гьявинг Асбьорнссон: герой



Мощь: 3
Мастерство: 4
Разум: 3
Стойкость: 2
Характер: 2
Репутация: Особая (см. далее)
Прошлое: Страх
Тайна: Богоугодный

Преимущества: Монтенский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Ярл, Обостренные чувства

Преступник: Шулерство 3, Азартные игры 1, Взлом 5, Карманник 4, Шарлатанство 2, Слежка 3, Скрытность 4

Исполнитель: Актер 3, Определение личности 5, Танец 1, Имитация 4, Оратор 4, Пение 1, Рассказчик 3

Скальд: История 5, Оратор 4, Пение 1, Загадки 4, Знание рун 4, Рассказчик 3, Писатель 1

Человек улиц: Знание свалок 3, Общение 4, Уличная навигация 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 1

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 1, Парирование (Тяжелое оружие) 1

Нож: Атака (Нож) 2, Парирование (Нож) 2, Метание (нож) 2

Благодаря голосам в своей голове, Гьявинг обрел способность читать будущее и прошлое всех, кого встречает. Рассматривайте это как ранг адепта в магии Сорте, со всеми Навыками равными 4. Гьявингу не нужны карты или другие инструменты для проявления этой магии.

Репутация Гьявинга на данный момент равна 0. Если его истинная натура будет раскрыта, Репутация его немедленно увеличится до 100, отражая статус Верховного Короля.

Дня не проходит, чтобы Гьявинг не жалел о том, что когда-то его просто не схватили преследователи. Его бодрствование наполнено странными видениями, а ночи – тревожными снами. Он видит себя на троне, отдающим приказы кровожадным воителям. Он видит деревни в огне и плачущих детей. Он видит огромный вестенский флот, созданный для неизвестной цели. Над всем этим царит ухмыляющееся лицо неизвестного врага... Однако этот человек не венделец.

Гьявинг не уверен до конца, но сказал бы, что незнакомец происходит из Водачче.

Магнус Бриньюльферссон аф Ларсфолк: герой



Мощь: 5
Мастерство: 3
Разум: 4
Стойкость: 5
Характер: 2
Репутация: 37
Прошлое: нет
Тайна: Амбициозный

Преимущества: Способность пить, Берсерк, Боевые рефлексy, Ярл, Большой, Стойкость
Охотник: Засада 4, Рыбная ловля 2, Кожевник 3, Выживание 4, Выслеживание 4, Ловушки 3

Атлетика: Мягкое падение 1, Лазание 2, Работа ног 2, Прыжки 2, Бег на большую дистанцию 3, Поднятие тяжестей 3

Командир: Засада 4, Воодушевление 4, Командование 4, Стратегия 5, Тактика 4

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 3, Удар в горло 2

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 5, Парирование (Тяжелое оружие) 4

Нож: Атака (Нож) 2, Парирование (Нож) 1

Борьба: Сдавливание 3, Захват 4, Освобождение 3, Удар головой 3

Лигстра (Специалист): Мощный удар (Тяжелое оружие) (Beat) 5, Ближний бой (Corps-à-Corps) 4, Агрессивная атака (Тяжелое оружие) (Lunge) 5, Поиск слабости (Лигстра) (Exploit weakness) 4

Магнус всей душой любит свою страну и ненавидит все вендельское. Он неподдельно мечтает объединить Вестенманнавьяр под своей рукой,

стремясь возглавить весь архипелаг. Он знает, однако, что ему требуется титул Верховного Короля, дабы закрепить свое правление, и это беспокоит его – не потому, что он не верит в титул, но потому, что он не вполне уверен, что титул должен принадлежать ему.

Сейчас ему около тридцати лет, и он не имеет представления, как исполнить пророчество. Хуже того – предсказание было слегка нечетко. Родители сказали Магнусу, что прорицатель не то, чтобы смотрел тогда именно на него... А это может означать что угодно. Он бы отдал многое за то, чтобы в его окружении был кто-то, кому он мог бы довериться. Мужество вестенманнавьярца, однако, не дает ему поделиться своими сомнениями.

Он прячет свои внутренние противоречия за публичными проявлениями внешней свирепости. Ему известно, что остальные вестенманнавьярцы видят в нем предводителя, и он не имеет права разочаровать их. При этом, однако, он не может избавиться от ощущения, что ведет заранее проигранное сражение. Необходимо отыскать пещеру Богов и принять титул Верховного Короля как можно быстрее, считает он, а иначе все усилия окончательно сойдут на нет.

Гунрюд Стигандсдоттир: герой



Мощь: 1
Мастерство: 1
Разум: 6
Стойкость: 5
Характер: 3
Репутация: 98
Прошлое: Проницательный
Тайна: Проклятие

Преимущества: Вендельский (Ч/П), Железная воля, Острые чувства, Легендарная способность (Разум)

Умения: Гунрюд обладает всеми Гражданскими Умениями в игре, и имеет ранг 5 в каждом доступном Навыке. При этом она не имеет ни одного Военного Умения.

Лаэрдом (Мастер): Гунрюд обладает рангом 5 во всех Навыках Лаэрдома. В конце концов, Живые Руны – ее старые приятели.

Кроме того, Гунрюд обладает талантом ворожее, и равна по силе величайшим водаччан-

ским ведьмам судьбы. Рассматривайте ее как мастера Сорте с рангами 5 во всех Навыках. Ей не требуются карты и любые другие атрибуты ведьмы судьбы, чтобы использовать эти способности, хотя она и использует вестенские гадальные рунные камни. Гунрюд понимает все языки Тейи, но говорит только на древнем вестенском.

Кроме Гьявинга Гунрюд ждет и другого гостя. Того, в ком ожидает увидеть как большое сердце, так и могучее чувство сострадания. Отделившись от своих товарищей, этот человек случайно попадет в ее пещеру. Кроме ответов на вопросы пришельца, она попросит его об одолжении. Она поведает ему выдуманную историю о том, как она попала под действие темного заклятия, обратившего ее из прекрасной девушки в отвратительную старую каргу. Она солжет, сказав, что единственный способ снять заклятье – убить злого колдуна, наложившего его. Она будет умолять спасти ее и пообещает смельчаку достойную награду.

Она надеется и одновременно боится, что ее предательское задание согласятся выполнить. Она все еще любит Форнюфта и знает, что он видит ее намерение отправить кого-то отнять его жизнь. Ее единственная надежда в том, что он понимает – для нее это единственный способ спастись из темницы собственного больного старого тела, чтобы потом они вновь соединились на небесах.

Впервые за тысячи лет она не знает, чем это закончится.

Увитенхет: злодей



Мощь: 3
Мастерство: 3
Разум: 4
Стойкость: 5
Характер: 5
Репутация: -50
Прошлое: Вендетта, Истинная личность
Тайна: Владеющий собой

Преимущества: Авалонский, Айзенский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Железная воля, Членство (Вендельская торговая гильдия)

Преступник: Засада 3, Азартные игры 2, Карманник 3, Шарлатан 1, Слежка 3, Скрытность 4

Торговец: Бухгалтерия 3, Оценка 3, Торговля 4

Шпион: Подкуп 4, Умение прятать 3, Крипто-

графия 2, Подделка документов 3, Чтение по губам 2, Искренность 4

Фехтование: Атака (Фехтование) 2, Парирование (Фехтование) 2

Нож: Атака (Нож) 2, Парирование (Нож) 2, Метание (Нож) 3

Лаэрдом (Мастер): Бевергельс 5, Форнюфт 5, Кьот 5, Увитенхет 5, Вельстанд 5

Настоящее имя Увитенхет – Фрида Колгралдоттир, дочь пары рунных магов. Ее способности к Лаэрдому были весьма стойкими еще в детстве, и она с удовольствием использовала свои силы для слежки за окружающими, особенно наслаждаясь, если удавалось узнать какие-то особые секреты. Однажды, собирая хворост для очага, она решила взглянуть через расстояния, чем занят сейчас ее отец. Тот разговаривал с вендельским торговцем, который после ударил его в спину, поскольку отец отказался продавать свою ферму. Увидев это, она яростно закричала и немедленно бросилась домой, но торговца давно и след простыл. В течение нескольких последующих дней она лишилась дома, поскольку торговец заявил о взыскании долга – долга, о котором она никогда раньше не слышала. Тогда она поклялась, что заставит поплатиться его и таких, как он.

Она провела год в одиночестве, взращивая ненависть и учась скрывать свои чувства. В конце этого года она вырезала на собственном бедре руну Увитенхет. После этого еще один год она провела в Венделе, под именем богатой купчихи Хельги Келлер. Скрывая свои истинные чувства, она скопила впечатляющее состояние, используя свои способности Лаэрдома. Эти же способности вкупе с ее связями с вендельскими торговцами позволили ей добыть секреты и истины, которые они скрывали. Теперь она направила все свои умения и мистические способности на добычу секретов и обман остальных. Фрида избегает физических столкновений, когда это только возможно. Она использует свои способности чтобы следить за своими врагами, планировать их падения и предвосхищать любое их движение.

Но кое что, чего она не ожидало, произошло в самом начале. Вестенманнавьярский контрабандист по имени Ульф Фальгирсон заметил ее, когда она вешала первое рунное письмо на двери собора –

письмо, в котором разоблачалось одно из преступлений человека, который убил ее отца. Фальгирсон немедленно догнал ее, заявил что все видел, и потребовал денег за свое молчание. В ответ она предложила ему невероятную сумму денег, если он станет помогать ей в ее делах. Он согласился. Вместе с горсткой прочих преступников он встал под руку Увитенхет, сделав своей целью уничтожение Венделя – не грубой силой, но хитростью, коварством и обманом. Никто из них не знает Фриду под каким-либо именем, кроме Увитенхет.

Изображая Хельгу Келлер, Фрида одевается по последней моде и держится с глуповатым высокомерием. Она хорошо известна айзенским торговцам, и широко известна своей деятельностью против народа Вестенманнавньяра, хотя все ее планы с завидной регулярностью проваливаются. Она всегда носит на собрания Лиги клочки бумаги, куда заносит пометки и чертит каракули. Никто не замечает, что в каракулях также прячутся руны, с помощью которых она похищает тайны остальных присутствующих. Перевоплощаясь в Увитенхет, Фрида всегда надевает плащ с капюшоном, надежно скрывающий лицо. Приказы своим людям она отправляет письмами или через Фальгирсона.

В настоящее время Увитенхет со своими людьми планирует налет на крупнейший монетный двор Кирка, чтобы напечатать там огромное количество гильдеров. Они надеются обрушить на Тейю такой объем вендельской валюты, что Лига будет не в состоянии обеспечить ценность. А когда гильдер падет, считают они, за ним обрушатся и сами вендельские торговцы.

Боли Колссон: злодей



Мощь: 2
Мастерство: 3
Разум: 4
Стойкость: 3
Характер: 3
Репутация: -79
Прошлое: Жертва охоты
Тайна: Беспощадный (Ruthless)

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Вендель (Ч/П), Связи (множество), Острые чувства, Членство (NOM)

Придворный: Танец 2, Дипломатия 2, Этикет 4, Стиль 5, Азартные игры 3, Нахлебничество 3, Оратор 4, Политика 4, Интрига 5, Искренность 3
Преступник: Засада 2, Шулерство 2, Азартные игры 1, Шарлатан 3, Слежка 4, Скрытность 3
Шпион: Умение прятать 3, Слежка 4, Искренность 3, Скрытность 3

Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 2, Выход во фланг 2, Спринт 2, Плавание 3, Метание 1

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 3, Удар в глаз 2

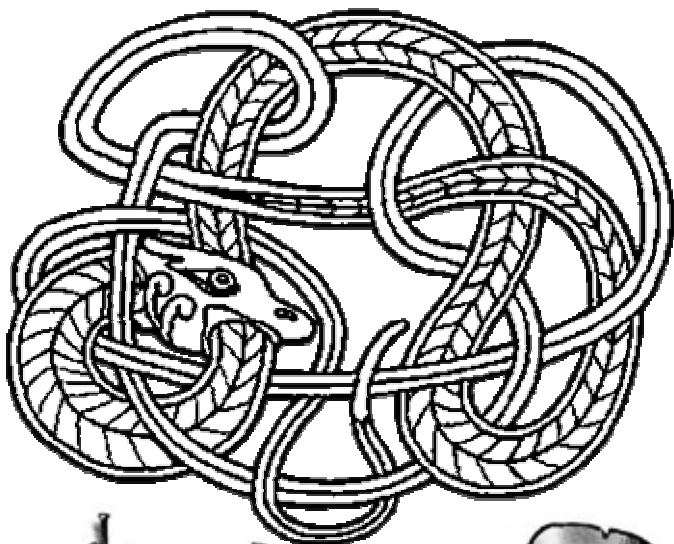
Фехтование: Атака (Фехтование) 3, Парирование (Фехтование) 2

Верховая езда: Верховая езда 3

Лазердом (Адепт): Все Навыки по 3, кроме Кьюлиг, Вилскап, Синне, и Тунгсин, которые равны 4

Боли Колссона совершенно не заботят протестантская вера, вестенманнавньярские боги или какие-то там предки. Единственное, что волнует его – он сам, а также богатство, которое может принести ему власть. Он не отягощен никакими моральными ограничениями, и способен на что угодно, лишь бы добиться своего. Его дед рано заметил эту черную страсть в начинающем волшебнике. Он видел тьму в душе внука и ограничивал обучение, впуская надежду, что, в конце концов, все обойдется. Когда Боли понял, что происходит, он тут же хладнокровно прикончил старика. К тому моменту он уже был достаточно обучен, чтобы начать свое восхождение, и многие свои способности осваивал скорее инстинктивно.

В школе, принадлежащей Боли, все занятия сконцентрированы вокруг изучения я рун, связанных с негативными эмоциями, таких как Кьюлиг, Вилскап, Синне и Тунгсин. Студенты (среди



которых много вестенманнавьярцев, бежавших из своих семей) обучаются единению с этими мрачными чувствами, часто под угрозой пытки, пока не взрываются беспощадной вспышкой ярости. Тех, кто сопротивляется, наказывают, запирая на несколько дней в небольшой железный ящик, без еды и воды. Они возвращаются сломленными и сбитыми с толку, как нельзя лучше подходящими для жестоких капризов Боли. Он хорошо знает, что без веры в вестенманнавьярских богов, травмы и невзгоды – лучший способ приблизиться к обладанию магией.

Чтобы испытать их умения, Боли тайно отправляет своих учеников в пираты, или к кому угодно, что согласен брать его деньги. Ряд небольших отрядов наиболее суровых и диких его студентов даже были отправлены в вестенманнавьярские поселения, чтобы оценить, насколько их выучка может тягаться со Старыми Путиями. Боли был доволен результатами.

Также Боли продает рунные предметы, созданные им самим и его студентами. Один из его особых клиентов – Йорунд Гуттурмсон, купивший у него кинжал, отмеченный руной Увитенхет, которая не позволяет Инглвильд Олафсдоттир распознать запланированное им предательство.

Серьезная часть богатства Боли уходит на то, чтобы легализовать волшебников в рамках протестантизма. Как и у остальных его действий, у этого также есть особая причина. В случае удачи, он видит в этом способ распространить свое влияние за границы Венделя и гарантию благодарности со стороны влиятельных волшебников, в том числе и Императора Монтени.

Боли принадлежит к NOM с тех пор, как убил своего деда, и сегодня входит во внутренний Совет Тринадцати. Он тайно руководил сведением с ума Йориса Брака, и ответственен за одно из двух покушений, совершившихся на Валя Мокка. Он не горит желанием присоединиться к Вендельской Лиге, но активно стремится поставить в ее главе несколько марионеток, с помощью которых смог бы править из-за кулис. Для этого ему необходимо устранить самых влиятельных держателей Кресел – в особенности Мокка.

В своем стремлении к овладению большей волшебной силой, Боли снова начал использовать свой детский дар видеть духов, однако теперь у



него есть возможность контролировать создания, которые открываются его взору. Сочетая навыки Лаэрдма со связями духов в вещном мире, он принуждает их к повиновению. Когда люди шепчутся о том, как он разговаривает с самим собой, на самом деле это значит, что он отдает приказы кому-то из таких приспешников.

При помощи своих духов-шпионов он шантажирует соперников и обводит вокруг пальца потенциальных врагов. Большинство студентов фанатично преданы ему, составляя личное войско волшебников, стремящихся исполнить все его приказы (впрочем, некоторые выпускники отказались от служения столь жестокому человеку, и теперь занимаются поисками других вендельских волшебников, дабы противостоять Боли на равных и положить конец его нечестивым делам). Более всего полезна Руна Тайн, при помощи которой все дьявольские предприятия остаются в секрете.

Есть лишь одна угроза всему этому. Боли знает, что его дед все еще действует против него с другой стороны. Убийство старика не прекратило его вмешательств. Обращение в протестантскую веру не помогло изгнать духа. Даже уничтожение его дома и связей с вещным миром не помогло. Боли уверен, что именно дух деда не дает ему стать мастером Лаэрдма, и мечтает когда-нибудь уничтожить его раз и навсегда. Он полагает, что последняя связь деда с миром – покрытая рунами клюка, которую Боли забрал из его остывших пальцев. Удостоверившись, что кривая палка не имеет особых качеств, он тут же удачно продал ее любознательному монтенскому юноше. Теперь он изо всех сил стремится вернуть предмет, и не позволит никому встать на своем пути.

Бенс Постма: герой



Мощь: 2
Мастерство: 2
Разум: 5
Стойкость: 3
Характер: 3
Репутация: 25
Прошлое: Обязанность
Тайна: Дружелюбный

Преимущества: Связи (Разные вестенцы), Вендельский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Акцент, Членство (Общество Исследователей).

Моряк: Равновесие 2, Картография 3, Лазанье 2, Узлы 4, Рангоут 2, Знание моря 4, Плавание 3
Скальд: Дипломатия 3, История 5, Оратор 4, Загадки 5, Знание рун 4, Пение 3, Рассказчик 5, Писатель 3

Охотник: Рыбная ловля 2, Выживание 3, Знание знаков 3

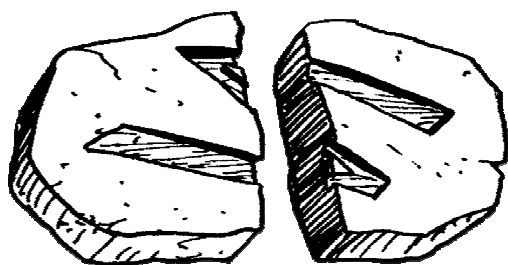
Ученый: Астрономия 3, История 5, Математика 1, Оккультизм 3, Философия 3, Исследование 5

Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 3, Спринт 1, Плавание 3, Метание 1

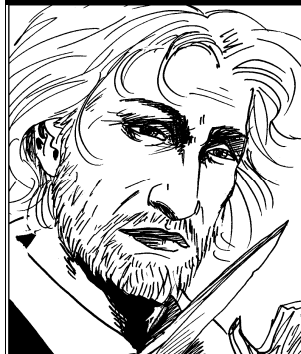
Фехтование: Атака (Фехтование) 1, Парирование (Фехтование) 1

Верховая езда: Верховая езда 4

Бенс осознает, что перепись всех весетнманнавнярцев займет всю его оставшуюся жизнь, и полностью посвящен этому делу. И даже если бы это было не так, предки не дали бы ему отступить. Призрак матери постоянно является ему, умоляя продолжать работу. Иногда она приходит не одна.



Мастер Йорис Брак: злодей



Мощь: 2
Мастерство: 4
Разум: 4
Стойкость: 2
Характер: 3
Репутация: 62
Прошлое: Страх
Тайна: Обманчивый (Deceitful)

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Уссурский (Ч/П), Членство: Торговая гильдия, Членство: NOM, Коммерческий патронаж, Негодяй, Сиденье Вендельской Лиги (Особое)

Придворный: Танец 3, Дипломатия 5, Этикет 2, Стилль 2, Азартные игры 3, Слухи 1, Оратор 4, Политика 4, Искренность 5

Торговец: Бухгалтерия 3, Оценка 3, Плотник 5

Шпион: Умение прятать 4, Слежка 3, Искренность 5, Скрытность 3

Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 2, Выход во фланг 2, Спринт 3, Плавание 3, Метание 1

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 3, Атака (Импровизированное оружие) 2, Пинок 3, Удар в глаз 2

Фехтование: Атака (Фехтование) 3, Парирование (Фехтование) 2

Нож: Атака (Нож) 5, Парирование (Нож) 5, Метание (Нож) 5

Ай мог бы гордиться. Йорису удалось обмануть не только всех окружающих, но даже себя самого.

Он столь же жесток и расчетлив, как и его дядя, но куда более целеустремлен. Вместо того, чтобы тратить время на иностранцев, он использует своих соотечественников. В тайне он поддерживает жар вендельско-вестенского конфликта, организуя зверства против одной из сторон, и оставляя достаточно улики, чтобы можно было обвинить вторую. При возможности он и сам присоединяется к резне, продолжая оттачивать свои смертоносные навыки до полного совершенства. Это дарит ему болезненное наслаждение, и при этом он всегда остается в прибыли — финансовом и политическом. Чем больше ущерба он наносит, тем больше убедительности звучит в его словах о терпимости и миролюбии.

Фокус в том, что Йорис и сам не подозревает об этих своих действиях. Он отгораживает от них свой разум — также, как отгородил и подробности гибели своего дяди. На самом деле, после убийства Ая он не стал спасать невесту. Также он никогда не путешествовал в Уссуру. Небольшое золотое яйцо было одним из свадебных подарков несчастной девушки. Он все это время оставался в Айзене, занималась делом, которому так хорошо обучился.

Чего не знал ни Ай, ни тем более Йорис, так это того, что все их ужасные преступления всегда вершились согласно плану, тщательно продуманному тайными силами NOM. Йорис хорошо послужил этой организации, и вскоре должен получить причитающуюся награду.

Мистресса Села Коул: герой



Мощь: 5
Мастерство: 3
Разум: 3
Стойкость: 3
Характер: 2
Репутация: 75
Прошлое: нет
Тайна: Собранный

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Кастильский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Связи (Множество), Большой, Членство: Гильдия Кузнецов, Членство (Вендельская Торговая Гильдия), Сидение Вендельской Лиги (Особое)

Торговец: Бухгалтерия 3, Оценка 4, Кузнец 5, Торговля 3, Металлургия 5

Ученый: История 2, Математика 3, Натуральная философия 3, Философия 2, Исследования 1

Атлетика: Лазанье 2, Работа ног 3, Подъем тяжестей 4, Спринт 2, Плавание 2, Метание 2

Тяжелое оружие: Атака (Тяжелое оружие) 4, парирование (Тяжелое оружие) 3

Борьба: Сдавливание 5, Ломание костей 5, Освобождение 2, Захват 4, Удар головой 3

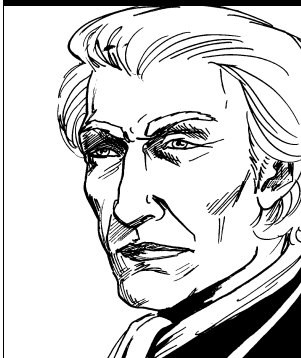
Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 2, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Села Коул наконец осознала: она — женщина. Ее растили как сына, и вся ее жизнь прошла в гильдии, принадлежащей мужчинам. И хотя она понимала свою женскую природу, на деле о себе как о

женщине она никогда не думала. Однако после возвращения домой она начала совершать осторожные вылазки на эту неизведанную половину своей сущности. Пусть и опасаясь показаться глупой в глазах общества, она все же начала носить традиционные женские наряды в тех ситуациях, когда привычный стиль оказывался неприемлем. В свое время ей хватило уверенности разработать закаленные морские гвозди, вопреки заверениям всех остальных кузнецов что это невозможно, а теперь она боится ступить лишний шаг в своем торжественном наряде, чтобы не опозориться перед мужчинами. Монтенские дамы, легко и непринужденно скользящие по бальным залам, вселяют в ее сердце зависть, и она продолжает тяжело косолапить, ужасая своих партнеров.

Кроме того, она мечтает, как на ее пути, подобно необузданному вихрю, явится лихой романтический незнакомец. Ночами она томится в ожидании его касаний. По доброй воле она никогда не покажет этой своей слабости, равно как и того, что наедине с собой читает безвкусные дамские романы, в изобилии печатающиеся в Монтени. Увы, наиболее привлекательно она выглядит в минуты уверенности, силы и спокойствия: когда одета в выпачканный копотью наряд кузнеца и покрыта потом. Надевая платье она становится нервной, неуверенной и постоянно путается в словах. Никто не замечает этой ее проблемы. Пока что.

Мастер Валь Мокк: герой



Мощь: 2
Мастерство: 3
Разум: 5
Стойкость: 5
Характер: 4
Репутация: 63
Прошлое: Жертва охоты, Клятва
Тайна: Амбициозный

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Членство (Вендельская Торговая Гильдия), Коммерческий патронаж, Негодяй, Сидение Вендельской Лиги (Особое)

Придворный: Танец 3, Дипломатия 4, Этикет 5, Стиль 4, Азартные игры 3, Сплетни 3, Чтение по губам 4, Оратор 4, Политика 4, Интрига 5, Искренность 4

Торговец: Бухгалтерия 4, Оценка 5, Торговля 4, Писец 4

Ученый: Астрономия 4, История 3, Математика 1, Философия 3, Исследования 2

Человек улицы: Знание свалок 2, Общение 4, Уличная навигация 4, Знание дна 3

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 2

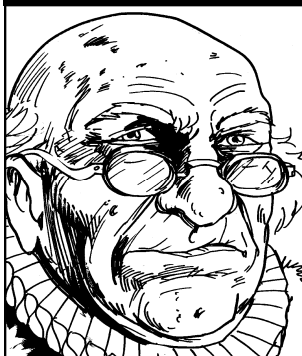
Верховая езда: Верховая езда 4

Расмуссен (Новичок): Поиск слабости (Расмуссен) (*Exploit Weakness*) 2, Удар эфесом (Пистолет) (*Pommel strike*) 1, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 2, Трюковая стрельба (Пистолет) 3

Валь Мокк скрывает от мира две вещи. Первая – он сентиментален и у него большое сердце. Он стал известен как величайший филантроп, делая впечатляющие публичные пожертвования (к примеру, передал ордену Розы и Креста под штаб-квартиру местного отделения роскошный дом, библиотеку и общественный парк), а также действуя тайно жертвует огромные суммы из личного состояния на благотворительность, особенно в пользу обездоленных семей вестенманнавьярцев. Он знает, что большинство этих бедняг встают на пути прогресса из чистого невежества, и делает все возможное, чтобы помочь им освоиться в новой жизни.

Второй секрет Валя в том, что он непредставимо одинок. Он боится подпустить кого-то к себе слишком близко, не в силах определить, интересны им его деньги или все-таки он сам. Из-за этого он крайне недоверчив и страшится личных отношений. Богатство Валя обеспечивает ему величайший комфорт, однако приносит не слишком много счастья.

Мастер Рэд: герой



Мощь: 1
Мастерство: 2
Разум: 5
Стойкость: 4
Характер: 1
Репутация: 75
Прошлое: нет
Тайна: нет

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Телохранитель (Много), Собственность, Членство (Вендельская Торговая Гильдия), Коммерче-

ский патронаж, Сидение Вендельской Лиги (Особое)

Придворный: Танец 1, Этикет 1, Стиль 2, Оратор 1, Политика 4

Торговец: Бухгалтерия 5, Оценка 5, Торговля 5, Писец 5

Ученый: Астрономия 2, История 2, Право 4, Математика 5, Философия 2, Исследования 5

Рэд до сих пор страдает от своей неприспособленности к общественной жизни. Он все еще пытается проводить собрания для членов Совета и всех прочих, но гости приходят больше из уважения к его положению, чем из искреннего желания. Он от природы скучный человек, и вечеринки, пусть и хорошо спланированные, никогда не получают такими интересными, как он задумывает.

Рэд начал посещать дженни когда ему было двадцать, и продолжает делать это сейчас. Порой он использует из услуги на полную, но его резвость сильно ограничили годы. Сегодня ему просто приятно побыть в компании красивых женщин. Платит он щедро, так что многие элитные дженни Кирка борются за его внимание. Рэд прекрасно понимает подоплеку этого соперничества, однако внутренне все равно наслаждается тем, что хоть ненадолго может оказаться в центре чьего-то внимания.

Мастер Георг Скард: герой



Мощь: 2
Мастерство: 2
Разум: 4
Стойкость: 3
Характер: 4
Репутация: 51
Прошлое: нет
Тайна: Доверчивый

Преимущества: Айзенский (Ч/П), Уссурский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Членство (Вендельская Торговая Гильдия), Коммерческий патронаж, Сидение Вендельской Лиги (Особое)

Придворный: Танец 4, Дипломатия 4, Этикет 3,

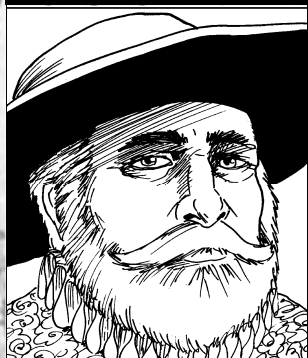
Стиль 3, Азартные игры 4, Оратор 2, Политика 3

Торговец: Бухгалтерия 3, Бармен 4, Винокур 5, Пивовар 5, Торговля 5, Трактирщик 4, Виноторговец 5

Огнестрельное оружие: Атака (Огнестрельное оружие) 3, Перезарядка (Огнестрельное оружие) 3

Скаардал полностью на виду: что на витрине, то и магазине. Пожалуй, он единственный из членов Совета, у кого нет скелетов в шкафу. Он постоянно ищет людей, способных помочь ему в деле умиротворения вестенцев, путем распространения добротного спиртного, и может нанять отряд героев-авантюристов для перевозки груза выпивки морем или доставки его в удаленные деревни. Он не подозревает ни о каких грехах своего друга, Аллена Трела, а тот всячески старается сохранить такое положение вещей.

Мастер Аллен Трел: злодей



Мощь: 3
Мастерство: 4
Разум: 3
Стойкость: 3
Характер: 2
Репутация: -47
Прошлое: нет
Тайна: Заблуждающийся (Misled)

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Водачке (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Членство (Вендельская Торговая Гильдия), Коммерческий патронаж, Сидение Вендельской Лиги (Особое)

Придворный: Танец 2, Дипломатия 4, Этикет 4, Стиль 2, Азартные игры 5, Оратор 4, Политика 3, Интрига 3, Искренность 3

Торговец: Бухгалтерия 3, Торговля 4, Парусный мастер 4

Моряк: Равновесие 4, Картография 5, Лазанье 4, Узлы 5, Навигация 5, Кораблевождение 4, Знание моря 4, Плавание 3, Определение погоды 5

Грязная драка: Атака (Грязная драка) 4, Атака (Импровизированное оружие) 3, Удар в глаз 4, Парирование (Импровизированное оружие) 4

Фехтование: Атака (Фехтование) 3, Парирование (Фехтование) 2

Нож: Атака (Нож) 4, Парирование (Нож) 4

Кулачный бой: Атака (Кулачный бой) 4, Хлопок по ушам 3, Работа ног 4, Серия ударов 4, Апперкот 3

У плана Трела по налаживанию связей с вестенцами есть темная сторона. С одной стороны он и правда чувствует, что его усилия способны отворить шлюзы доброй воли с обеих сторон конфликта, с другой — точно знает, что некоторые вестенцы не изменятся никогда. Ненависть слишком глубоко укоренилась в них, и их гнев никогда не утихнет. И

пока они будут живы, ни о каком объединении Венделя и Вестена не может идти речи. Потому что он намерен удалить их из данного уравнения.

В тайне он нанял несколько записных головорезов, чтобы они проникли в самые непримиримые группы вестенцев, чтобы — когда придет время — предать их в руки властей (вероломный Йорунд Гуттурмсон является одним из самых доверенных его агентов). Когда «проблемные лица» оказываются в его руках, он легко может проявить вендельскую милость, не убивая их, но надежно удаляя их с политической доски Вестенманнавьяра. Ему действительно все равно, останутся они после этого жить или умрут (его наемники уже ликвидировали тайком несколько особенно проблемных вестенцев), но считает, что от них пленных будет больше пользы, чем от мертвых. Как ни удивительно, он не осознает, под какой удар ставит свой план подобными действиями.

Йозеф Фолкнер: герой



Мощь: 2
Мастерство: 2
Разум: 5
Стойкость: 2
Характер: 3
Репутация: 24
Прошлое: нет
Тайна: Адаптивный

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Кастильский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Айзенский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Уссурский (Ч/П), Водачке (Ч/П), Коммерческий патронаж, Сидение Вендельской Лиги (Особое)

Доктор: Диагноз 2, Первая помощь 3, Шарлатанство 1

Ученый: История 3, Право 4, Математика 2, Философия 2, Исследования 2

Слуга: Бухгалтерия 5, Вождение кареты 4, Сплетни 5, Этикет 5, Стиль 4, Повседневная служба 5, Незаметность 5

Человек улицы: Знание магазинов 5, Общение 3, Уличная навигация 3

Фехтование: Атака (Фехтование) 2, Парирование (Фехтование) 1

Верховая езда: Верховая езда 4

Когда Йозеф находился в плену, один из похитителей сказал ему кое-что, повергшее его в смяте-

ние. Бандит уставился Йозефу в лицо налитыми кровью глазами и процедил: «Твой император не вешался. Харье Живая Руна убил его».

Теперь Йозеф полагает, что смерть Императора была частью большого вестенманнавнярского заговора. Он почти уверен, что вестенманнавнярцы обладали какой-то особой информацией, с помощью которой шантажировали несчастного Райфеншталя. Когда же они пригрозили открыть секрет, самоубийство стало для него единственным выходом.

Это одна из основных причин его гипертрофированной осторожности – он старается не подставиться под удар тайных врагов. Чтобы докопаться до сути происходящего, он поручил нескольким агентам Лиги отправиться в Айзен, чтобы на месте тщательно расследовать таинственные подробности того, что произошло в ночь смерти Императора.

Вне зависимости от того, узнает он правду или нет, Йозеф имеет шансы стать одним из величайших предводителей какой-нибудь Гильдии – и способности значительно помочь своей стране. Он просто еще не осознал этого в себе.

Мадам Лоррейн Веллер: герой



Мощь: 2
Мастерство: 2
Разум: 3
Стойкость: 4
Характер: 5
Репутация: 72
Прошлое: нет
Тайна: Верный

Преимущества: Авалонский (Ч/П), Монтенский (Ч/П), Тейянский (Ч/П), Вендельский (Ч/П), Связи (Много), Членство (Торговая Гильдия), Членство (Дочери Софии), Коммерческий патронаж, Сидение Вендельской Лиги (Особое)

Куртизанка: Актер 4, Определение личности 5, Танец 5, Этикет 5, Стил 5, Сплетни 5, Дженни 5, Массаж 4, Нахлебничество 5, Яды 3, Политика 5, Соблазнение 6, Искренность 5, Незаметность 5

Доктор: Диагноз 3, Обследование 3, Первая помощь 1

Торговец: Бухгалтерия 4, Торговля 3, Дженни 5, Ювелир 3, Виноторговец 2

Ученый: История 4, Право 3, Математика 1, Философия 1, Исследования 2

Нож: Атака (Нож) 2, Парирование (Нож) 3

Лоррейн Веллер выглядит всезнающей снежной королевой, которую занимают только те люди и вещи, которые она смогла бы использовать к своей выгоде. Годы, проведенные на улицах Карлеона, надежно вытравили из нее все сострадание и доброту, оставив лишь холодную сталь основы. У нее глаза и уши в спальнях большинства самых влиятельных мужчин Венделя (и даже нескольких женщин). Будучи главой вендельской Гильдии дженни, она также является высокопоставленным членом Дочерей Софии, однако видит в этом всего лишь еще один аспект собственной власти. Чем сильнее будет ее положение, тем меньше шансов, что в будущем ей снова сделают больно.

С виду она не испытывает никакой привязанности к тем, кого помогает «спасти», но на деле очень беспокоится о своих девочках. Однако она помнит, что свои проблемы решали сама, и считает это верным образом действий для остальных. Она старается поощрять в окружающих самостоятельность, чтобы они не искали помощи у других. Благодаря этому она создала за собой прочную репутацию негибкой и властной женщины.

Личное стремление Лоррейн к власти сделало вендельскую Гильдию дженни мощной политической силой. Свое влияние она употребляет на улучшение условий работы дженни. К примеру, она следит за тем, чтобы на Оддисе не было уличных девиц. Все дженни являются «девочками по вызову», и чтобы получить их услуги необходимо прежде связаться с мадам, и обговорить место и время встречи.

Многие ошибочно полагают, что отвращение мадам Веллер к физической близости проистекает из высокомерия или презрения к людям. (Те, кто знают истинную ее историю, понимают, почему она не терпит прикосновений). Она всегда носит строгие закрытые платья с длинными рукавами и высокими воротниками, и никогда не появляется на людях без перчаток. Кое-кто утверждает, что почти полное отсутствие открытой кожи делает ее еще более желанной. На самом же деле, Лоррейн Веллер готова лично кастрировать каждого мужчину, чей сальный взгляд ловит на себе. Мастера Рэда она считает абсолютно отвратительным. Она с радостью бы сделала так, чтобы в Венделе больше не осталось дженни, если бы это не означало для нее потери места в Совете. Она очень хорошо знает, какую власть женщина способна получить над мужчиной, и не желает отказываться от стремления умножать собственное влияние дальше и дальше.

Новое чудовище

Вестенские ледяные пустоши служат обиталищем для всех видов кровожадных тварей: здесь встречаются покрытые белоснежным мехом звери, жадные до человеческой плоти, сидыгномы устраивают темные сборища глубоко под землей, а здешние моря полны акул, сирен и кошмарных существ с множеством щупалец, обитающих здесь от самой зари времен. Ниже вы найдете описание лишь одного из кошмарных созданий, рыщущих по ту сторону границы света уютных уличных фонарей Кирка, вдали от жарких очагов длинных домов ярлов.

Тундровый зверь

Злодей

TN: 25

Мощь: 4

Мастерство: 4

Стойкость: 4

Разум: 2

Характер: 3

Бросок атаки: 6с4 укусы, 4с4 когти

Урон: 6с6 укусы, 5с4 когти

Умения: Работа ног 3, Захват 4, Прыжки 3

Когда Криг Бесчеловечный обрушил атаки своей армии последователей на побережья, он быстро осознал, что вызываемые страх и страдания приносят ему не меньшее удовольствие, чем смерть и разрушения. Как-то он услышал историю о свирепом существе с далекого севера, которое было столь ужасно, что не поддавалось никакому описанию. Заинтересованный, Криг взял отряд из десяти человек и отправился отыскать и захватить существо.

Через несколько недель поисков они наткнулись на следы кровавой бойни. Нечто растерзало целое стадо оленей карибу, и явно сделало это с огромным наслаждением. Воодушевленный, Криг отправился по кровавому следу и обнаружил промерзшее логово, где и изведal на себе бешеную природную мощь, воплощение самой яростной зимней бури.

Тундровый зверь одного за одним прикончил людей Крига, разрывая их на части и с легкостью задувая огоньки из жизней. После этого он устремился к их вождю. На Крига не действовали силы чудовища, так что он лишь громко рассмеялся в ответ на его

атаки. Вынув свой клинок, он глубоко врезал в плоть демонической твари очертания своей руны, сделав врага своим беспомощным пленником. Когда же он вернулся в Вестенманнавньяр, Тундровый Зверь стал основной частью стратегии его налетов.

Когда Виллскап наконец убил Крига, Тундровый Зверь бежал обратно в родные пустоши. В нем было недостаточно чуткости, чтобы скорбеть по бывшему господину, но теперь он ощущал в себе некую незавершенность, которой раньше не было. Время от времени он способен почувствовать нечто, похожее на Крига и тогда бросается на поиски, но каждый раз находит лишь скьяренов, вызывающих к руне Криг. Поскольку некому контролировать его, Зверь разрывает несчастных волшебников на куски, равно как и всех, кто окажется рядом.

Тундровый зверь ищет Крига и по сей день, убивая любого скьярена, попавшегося ему на глаза. Сегодня его внимание может привлечь лишь многократное использование руны Криг, но как сам Зверь воспринимает такое – можно только догадываться.

В бою Тундровый Зверь являет собой размазанный образ из первобытных кошмаров, вызванный к жизни. Ужас, вселяемый им, настолько глубок, что все атаки, направленные против него, теряют по два несохраняемых кубика, вдобавок ко всем возможным штрафам от заваленных проверок на Страх. Только мастера скьярены могут видеть его истинное обличье (лютый волк с пустыми глазами), и потому они иммунны к этому эффекту. Любимая тактика чудовища – отделить одну жертву и медленно убивать ее. Сражаясь с несколькими противниками, он постарается убить большую часть, а оставшимся подарить долгую и мучительную смерть.

Кроме случаев, когда получает повреждения от рунного оружия или от рук скьяренов ранга Адепта и выше, Тундровый Зверь получает на два сохраняемых кубика повреждений меньше. Любое новое использование руны Криг немедленно обратит Зверя в бегство. Также он предпочтет отступить, если получит более трех Драматических ранений.



Вендельский торговец

Характеристики Преимущества

Мощь	2 Авалонский (Ч/П)	(1)
Мастерство	2 Монтенский (Ч/П)	(2)
Разум	3 Вендельский (Ч/П)	(1)
Стойкость	2 Лингвист	(2)
Характер	3 Членство:	
	Торговая Гильдия	(4)
	Вендельский диалект	(0)
	Сидение Вендельской Лиги	(5)

Тайна: Обязанность

Гражданские умения

Придворный

Танец 1, Этикет 2, Стил 1, Оратор 2, Политика 2

Торговец

Оценка 1, Аптекарь 3, Торговля 1, Ювелир 1

Ученый

История 1, Право 1, Математика 1, Философия 1, Исследование 1

Человек улиц

Знание магазинов 1, Общение 3, Уличная навигация 2

Военные Умения

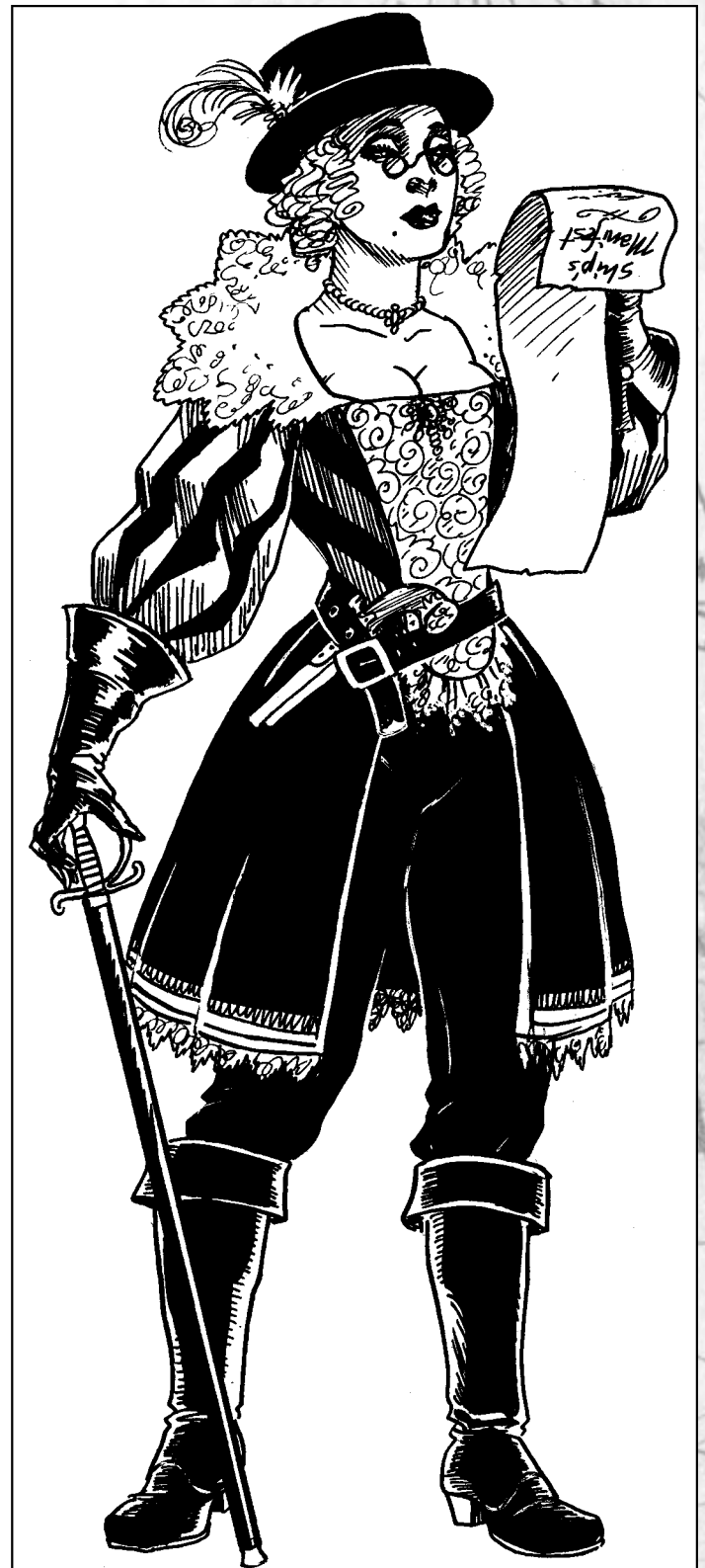
Атлетика

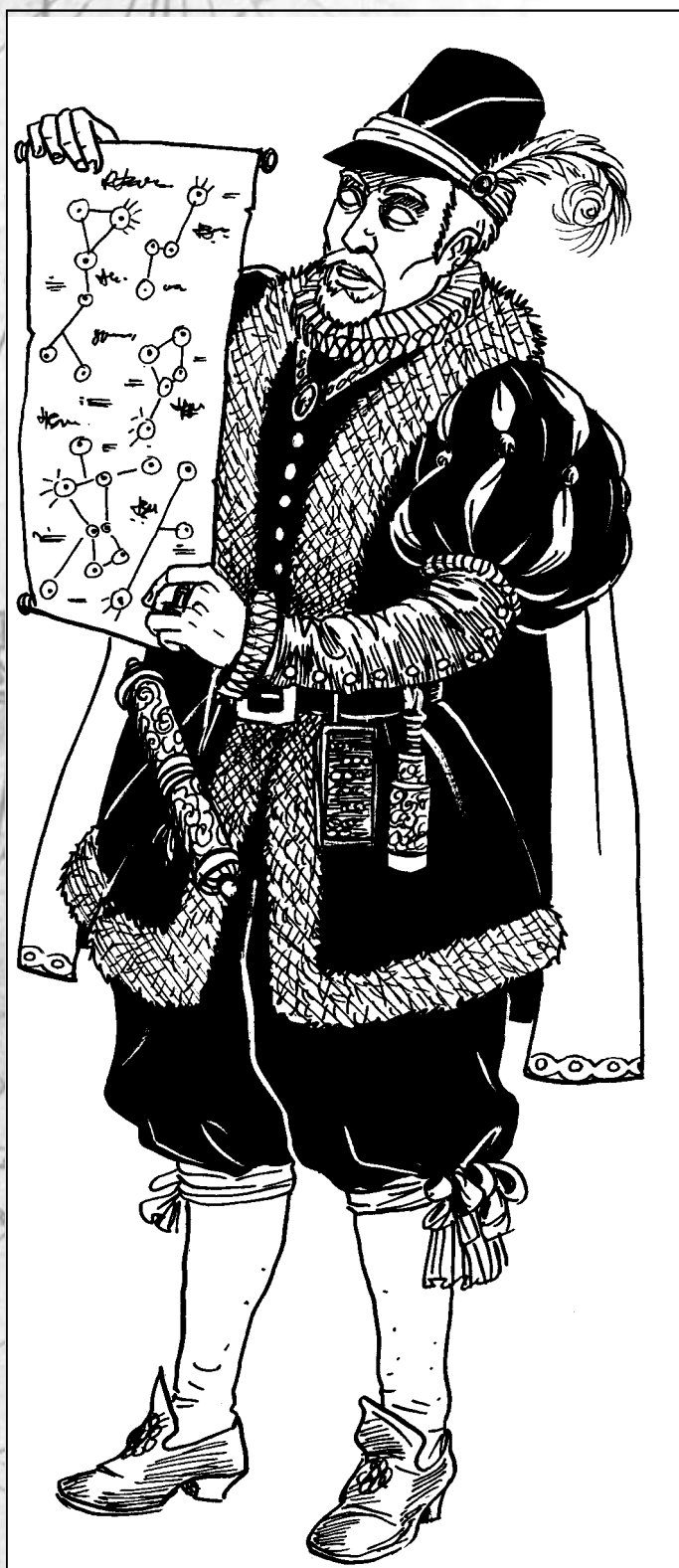
Лазанье 1, Работа ног 1, Спринт 1, Метание 1

Фехтование

Атака (Фехтование) 3, Парирование (Фехтование) 2

Доход: 36 гильдеров изначально/
3с2 гильдеров в месяц





Вендельский астролог

Характеристики Преимущества

Мощь	2 Вендельский (Ч/П)	(1)
Мастерство	2 Вендельский диалект	(0)
Разум	2 Астролог	(10)
Стойкость	2 Членство:	
Характер	3 Торговая Гильдия	(4)

Тайна: Проницательный

Гражданские умения

Придворный

Танец 1, Дипломатия 1, Этикет 2, Нахлебничество 1, Оратор 3

Исполнитель

Актерство 2, Танец 1, Оратор 3, Пение 1

Ученый

Астрономия 3, История 2, Математика 1, Оккультизм 3, Философия 2, Исследование 2

Военные Умения

Огнестрельное оружие

Атака (Огнестрельное оружие) 1

**Доход: 36 гильдеров изначально/
3с2 гильдеров в месяц**

Вестенманнавньярский симпатический целитель

Характеристики Преимущества

Мощь	2 Вендельский (Ч/П)	(1)
Мастерство	2 Тейянский (Ч/П)	(1)
Разум	2 Вестенский диалект: любой	(0)
Стойкость	3 Симпатический целитель	(20)
Характер	2 Рунный топор: Фьелль; постоянный	(10)

Тайна: Проницательный

Гражданские умения

Охотник

Скрытность 1, Выживание 2, Выслеживание 2

Исполнитель

Актерство 2, Танец 1, Оратор 3, Пение 1

Скальд

Дипломатия 1, История 2, Оратор 3, Загадки 1, Знание рун 2, Пение 1, Сказительство 2, Писатель 2

Военные Умения

Атлетика

Лазанье 1, Работа ног 1, Спринт 2, Метание 1

Тяжелое оружие

Атака (Тяжелое оружие) 1, Парирование (Тяжелое оружие) 1

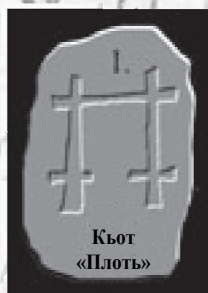
Нож

Атака (Нож) 1, Парирование (Нож) 2

Доход: 8 гильдеров изначально/
1с1 гильдеров в месяц



Руны Лаэрдона



Кьот
«Плоть»



Беvegliс
«Сопереживание»



Варсель
«Знамение»



Энсомхет
«Одиночество»



Стирке
«Сила»



Увитенхет
«Тайна»



Станс
«Спокойствие»



Сторсаэл
«Величие»



Киндихет
«Умение»



Стерк
«Целостность»



Вельстанд
«Богатство»



Фьелль
«Гора»



Хост
«Урожай»



Гренселос
«Свобода»



Криг
«Воин»



Нод
«Напряженность»



Синне
«Ярость»



Тунгсинн
«Мрак»



Харье
«Руины»



Рейсе
«Странствие»



Форнюфт
«Врата»



Лиденскап
«Страсть»



Кьолиг
«Ненависть»



Виллескап
«Ярость»

Вендель-Вестен



Два века назад острова Вестенманнавьяра были домом свирепых и воинственных племен. Вооруженные могучей рунной магией и острой сталью, эти воители нагоняли страх на всю Тейю. Теперь все изменилось. Вендель, как они теперь называют себя, вырвался из былого прошлого и кует себе новое будущее. Сегодня страной правят банкиры и торговцы, а мечи и ладьи сменились на гильдеры и торговые суда. Улицы чисты и современны, а местный народ стоит на передовой тейянских достижений. Из дикой земли, которой был когда-то, этот край превращается в самую могучую экономическую силу мира.

Однако у храброй молодой нации не все гладко. Консервативные вестенманнавьярцы по-прежнему придерживаются старых традиций, защищая свои дома могучим волшебством. Они призывают вендельцев отринуть новомодные достижения, тогда как вендельцы насмеются над своими «отсталыми» собратьями, находящимися на краю вымирания. Напряжение меж ними грозит разорвать государство на части, и вызвать катаклизм, который уничтожит и тех и других.

Не важно, топоры или гильдеры – их оружие сильнейшее на Тейе. Однако, не уничтожат ли они друг друга прежде, чем осознают свою мощь?

Книга «Вендель/Вестен» содержит.

- Протяженную историю страны, в том числе и о легендарных героях прошлого.
- Подробное описание вендельской и вестенманнавьярской культур, а также исчерпывающее рассмотрение девяти островов, служащих им домом.
- Новые подробности о Живых Рунах и магии Лаэрдума, порожденной ими, равно как и расширенную информацию о могучих Вендельских Торговых Гильдиях.
- Новые правила для вендельских и вестенманнавьярских героев: уникальные умения и способности, расширенные правила для торговли, четыре новых боевых стиля, и новый тип Расклада Судьбы, использующий как вестенманнавьярские рунные гадания, так и вендельскую астрологию.

